

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
91
伏月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『海の花嫁』
4GB DVD光盘
1 全新闪卡形式"3D立体纹路"
舰娘 夏季限定 水着 立绘 闪卡
夕立改二
2 画风有毒
Fate行李牌/公交卡套
阿尔托莉亚.Ver
3 天朝原创同人海报x1
『少女与战车』海报x2
『熊巫女』海报x1
4 夕立改二全身纸模
又到一年收碟时
M3-37同人音乐扫雷&推荐
Kancolle三年目的转折节点
提督就职三周年纪念与游戏运营简史
见过比它更污的国产动画吗?
塔罗牌主题现实主义恋爱动画『逗岛』
回归援助非洲玩家育成的原点
『Fate/Grand Order』英灵解析第四弹
屹立于天海之际的Saber厨
专访半次元人气Coser爱琴海的天空
『恋姬无双』是怎么炼成的?
片桐雏太&日阴影次的BaseSon之路(中)
众人皆超人的反尼采主义动画
『超人幻想』与昭和年代的日本
『ひまわり』作者新作&Frontwing15周年纪念作
跨越两万年时光的轮回大作『ISLAND』
玩过70万日元一张卡的手游吗?
手机上的日式RPG王者『碧蓝幻想』

二次元狂热



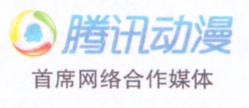
本期封面作者：皇小 j
本期封底作者：Spirtie

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑
美术：塔里、小茧

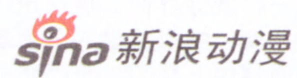
微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
古落：http://weibo.com/3513237711
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某エロ游戏（冷门精品优先）或エロ游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



首席网络合作媒体



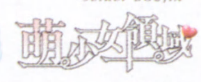
合作同人社团

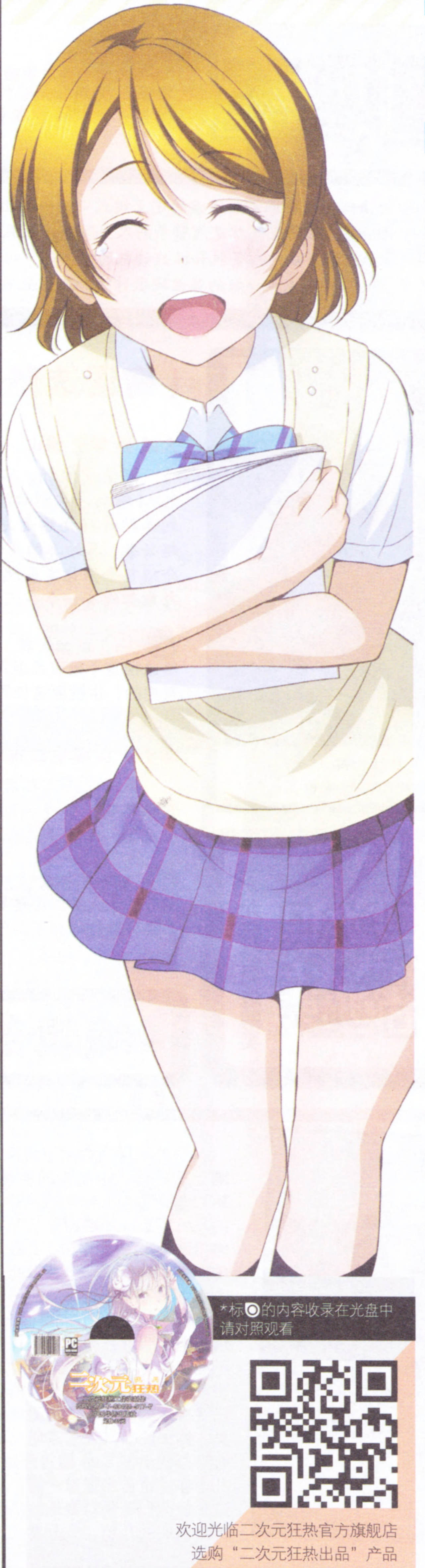












*标◎的内容收录在光盘中请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



在这个五月病没有按时发作的五月，编辑部的诸位还处在爆买后遗症的吃土模式中……靠北哟，并没有抽到心仪景品手办，还花了超过直接上骏河屋买中古的价格，这简直是就是河蟹子的人生写照，而且没有人爱你……但是如果有再来一次，一定还是会毫不犹豫的将硬币全都贡献给扭蛋机和抓娃娃机的吧……

事后想来，五月病没有大爆发也跟使用了『少女与战车』剧场版的芬兰战歌作为加班作业 BGM 有关系？





92 期封面作者：曾我诚（出自《山海战记》微笑科技出品）
92 期封底作者：Aya（出自《听说画砸了……》折凳工作室出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[寄语选登]

大四 男 学生 佛山

河蟹子你好，从 72 期开始追的 2DM，今天第一次回函，今天 2DM 刚到，收到后的第一件事还是像以往一样先浏览一次，然后翻到本期特辑竟然是关于声优的，作为一个声优厨看到这篇特辑真的超兴奋，真的真的真的超希望以后能多点声优特辑，介绍个人也行，介绍整个声优发展潮流也行，真的期待有朝一日能够在 2DM 里看到每期都能有一个声优特辑。最后祝 2DM 越办越好！

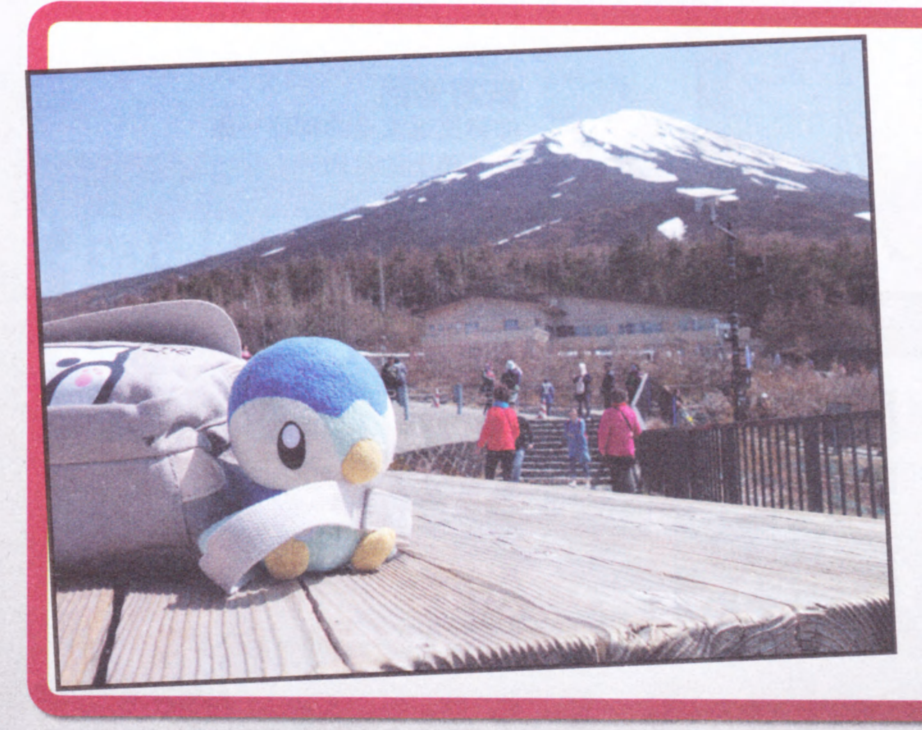
：一个新读者呀，来到二次元，每月都能增到优秀的新读者（新华里这梗是不是有点老？）如果大家有对声优相关内容的期望我们会认真考虑的！也祝愿这位同学能够成为优秀的一般会社员！

邓宇豪 男 学生党 湖南省永州市

第一次买这本杂志，差点被误解买了本本子 ... 美图太多了 ... 感觉很不错，终于找到了我希望买的杂志，也终于可以跟好地了解二次元了。希望『二次元狂热』大卖！

：两个新读者呀，来到二次元，每月都能增到优秀的新读者（不要用看残念人类的眼神看着河蟹子！）买本子什么的才到哪里呀，想当初吾辈可是被称为工口元的河蟹子的！（自豪（被风纪委员 pia 飞……

～编辑部 11 区取材之旅～



乘着五月病的懒癌之风，河蟹子与编辑部众编辑在月初连夜“出逃”，踏上了一场说走就走的旅行——其实就是去日本考(Bao)察(Mai)啦。编辑们做好了吃土半年的准备，拎着空空如也的行李箱，登上了飞往名古屋的飞机。本次旅游团是从名古屋绕去关西再去东京，众人坐着旅游大巴晃悠晃悠地逛着关西各处名胜，伏见稻荷大社外还挂着『稻荷恋之歌』的宣传海报，只可惜千本鸟居的圣地巡礼被簇拥着的人头毁了意境，淅淅沥沥的小雨留下迷离恍惚的回忆，只记得『阿松』的周边铺满了各地旅游景点。

晃悠晃悠到了东京，在经历了秋叶原和池袋的两场爆买旋风后……信用卡酱啊你死得好惨啊！我同你相依为命了这么多年……钱包酱啊，你不能死啊！我一直当亲生骨肉一样教你养你（被拖走。某高达脑残粉编辑带领着大家冒雨奔台场看白色恶魔，结果关键的全息表演部分却因为他自己在旁边的高达专门店里爆买而错过，当即捶胸顿足、噬脐莫及、悔之晚矣、抱恨终日。在东京塔上的观景台中，意外地遇上由一百八十线歌手组合举办的小型 Live 即将开始，他们作为一对双胞胎你来弹呀我来唱组合，几十年前也曾出道过一段时间，为某电视节目唱过主题曲。现在即使已年迈，但他们哥俩对音乐的热情依旧不减，实在是让人动容。编辑部的大家听到他们的介绍，十分感动，然后在 Live 开始前离开了东京塔。

键盘骑士 男 无 宁波

感谢选中我的来信，第一次发出就被选中真是让我受宠若惊，甚至开始怀疑是不是寄信的读者很少。除此之外…手游的部分果然太多了。

这次手游的部分太多了吧（笑），作为对手游毫无兴趣者就比较头痛了。相对的，这次感兴趣的部分也不少，可不是在客套。

：编：河蟹子，你觉得这位同学连续上回函，好不好啊？
河蟹子：吼啊～
编：河蟹子也支持他？
河蟹子：当然啦！
编：那么这样就说支持读者来回函，会不会给人一种感觉——那就是没人回函呀，是钦点这位读者呀？
河蟹子：刚才你们问我呀，我可以回答你说无可奉告，但是你们又不高兴，那怎么办？
下略……

正经的回复：只要是正经有表达看法的回函，我们都会考虑刊登，尤其是第一次回函的读者朋友。这期除了你以外都是第一次投回函的朋友哦～至于这次呢？那其实只是河蟹子想要借机膜 HA……
之于手游内容呢，不管是营收，还是利用碎片化时间关注的热度上，手游都在一定程度上代表着未来娱乐内容的发展趋势。新兴平台上容易出现过度自由的发展是必然的现象，就连主机平台曾经也有过雅达利灾难这样的事件呢。我们有理由相信，随着手游市场的理性化，最终还是会带来更多更好的内容。





锐曰 兄贵 学生 广东

河蟹子你好，关注二次元狂热已经一年了第一次投稿，面临中考（并不断努力 o(≧口≦)o）的同时，用看 2dm 来放松放松，我每次都有坚持从头到尾看完的（即使有些看不懂）。上几期的黄金拼图读着读着就没了，我还想着出多几期就不用去买图集了。希望 2dm 能一直陪我走下去（停刊什么的不要不要 (> ▽ <)

：祝中考顺利！（捏起合格祈愿御守～）黄金拼图方面的话主要是也要介绍其他作者的其他作品，比如点兔，还有点兔～

某文的御坂美琴 男 学生 山西省太原市

河蟹子泥嚎～看 2DM 这么长时间第一次写回函，有些小激动～

最近市面上的动漫杂志越来越少，免不了担心 2DM，但 2DM 依然顽强的存在，感谢编编们的努力，我会从各方面继续支持的！！（尽管是吃土少年（??ε??））

一直都觉得 2DM 上的文章都好厉害，真心膜拜 dalao_(:3」∠ ?)_

最后想问下，各位编编是欧洲人吗？→_→ （づ ●—● ）づ

：看到这么多第一次写回函的读者朋友，河蟹子也是有点小激动～能得到读者的支持简直就是“我辈生涯一片无悔！”泪目蕾姆 TwT
又及，编辑们都是互相吐槽对方才是欧洲人自己黑得能反光，但是大致上只是因为想要的卡都在别人手里吧……从总量上来看大抵还是蛮欧的……

宅收藏






『ToLove Ru』梦梦等身大手办

出品：Design Coco　价格：270 万日元

"Jump 最后的良心"矢吹老师代表作『ToLove』系列迎来 10 周年之际，曾于 darkness 二期动画中登场的小姨子梦梦婚纱形象手办终于决定商品化啦！而这次竟然是惊人的 160cm 等身大！面相和人身比不仅完美还原了原作人物形象，随身的蕾丝吊带玫瑰花束等小饰物，加之从内衣中隐隐透出的胴体更是平方级加大了色气度。想必各位绅士已经按耐不住娶回家做各种各样的事了……不过别高兴太早！因为本次生产属于周年纪念限定故数量仅有 10 个，只有采取募集抽选的方式才有可能入手，再说，又买不起。






女神阿库娅真空裙底手办

出品：bell-fine　价格：13284 日元

渴望被大家尊敬的女神阿库娅 1/8 PVC 登场！虽然表情和本人一样有点蠢蠢的，不过萌还是很萌的。这款手办最大的特点就在阿库娅的裙子下面——没错，手办是没穿内裤的。对于拿到手办第一时间就要检查一下内裤的绅士们来说，这算是遗憾还是福利呢～手办预定 8 月发售。







『少女与战车』鮟鱇造型可脱手办

出品：FREEing　　价格：未定

恭喜『少女与战车』打破剧场版票房记录～这两款西住和秋山的全新手办采用了动画中跳鮟鱇舞的造型，最大的特点便是布制的鮟鱇服，有弹性的材料外加背后的拉链可以将衣服完整地脱下。不过脱掉衣服的里面嘛……其实是泳装啦～手办预计下半年发售。



胖虎起床闹钟

出品：SEIKO clock　　价格：未定

喜爱唱歌的胖虎歌声却往往杀伤力惊人，因兴而起的演唱会每每令大雄等人都闻之色变，还曾创造了数人闻声晕厥的记录。这次为了帮助那些喜欢赖床不起的人，特别推出了一款胖虎主题的限定版闹钟，以橙黄基调搭配黑色粗线条表示胖虎印象色和死亡歌声，贴心设置的特大档功能想必能让大家从此告别懒床时代。限量 3000 台，2016 年 5 月 27 日发售。



『猫咪后院』实体玩偶

出品：Banpresto　　价格：620 日元

手机游戏『猫咪后院』时过半年依然让人玩得爱不释手，将于 6 月发售的一番赏将游戏中的部分猫咪做成了实体玩偶。A,B 赏分别为在泳圈赏乘凉的白猫和两眼异色趴在地上的黑猫，实在可爱。如果在游戏里没有得到这两只，不妨收一下这套周边弥补～

『美少女战士』猫咪挎背包

出品：DoroteeSweetlips　　价格：36 美元

『美少女战士』中登场的黑猫露娜和白猫亚提密斯广受美战的喜爱。近来有一位住在菲律宾马尼拉的创作者 Justine Chantelle Abad 就特别手工制作了以两只可爱猫咪形象为主题的两用背包，显眼的月亮标志和卡哇伊猫眼猫耳显得异常萌动人心。包宽约 72cm，高约 22cm，容纳空间充足，既可斜挎也可以双肩背，实用性也很不错。



SEGA 街机筐体模型

出品：SEGA　　价格：3200 日元

近日传来漫画『高分少女』连载重开的消息，对不少街机伴随着成长的漫画读者来说是让人兴奋的好消息。90 年代的街机市场 SEGA 占了半边天，这套 1/12 的组装模型精致还原了旧时代的 SEGA 筐体（包括街机厅的小凳子），能十足唤起一代玩家的回忆。模型共有『VR 战士』、『格斗之蛇』、『快打刑事』三款经典游戏主题，很适合怀旧游戏迷拿来玩赏。



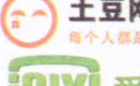
Re：从零开始异世界生活

■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

在看惯了各种套路的轻小说之后，再来看『Re:0』似乎很久没有看轻改动画像这样每周期待后面的剧情的了。尽管是现代人穿越到异世界的标准开局，第一话50分钟流畅的演绎以及两季的篇幅让人看到MF文库J对这部作品的期待。Loop系的剧情让人想起同为WHITE FOX所制作的『命运石之门』，在异世界中Loop却又有种别样的风味。真希望下周能到新的存档点啊。

Staff:
原作：长月达平
监督：渡边政治
系列构成：横谷昌宏
角色设计、总作画监督：坂井久太
动画制作：WHITE FOX

Cast:
菜月昴：小林裕介
爱蜜莉雅：高桥李依
帕克：内山夕实
菲鲁特：赤崎千夏

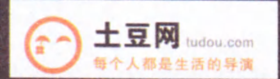


羁绊者

冈田磨里本季双开剧本之二，与隔壁『迷家』民俗悬疑的风格不同，『羁绊者』的感觉要更加狂气并且设定更科幻一些。同样是冈妈擅长的群像剧，这回采用了将疼痛连接在一起的设定，果不其然就是各种发药和配对的节奏。小林宽监督与TRIGGER的动画制作如同催化剂，各种狂气的分镜使得冈妈的药效要显得比以往更强。三轮士郎的人设原案，也同样是本作的看点之一。

Staff:
原作：TRIGGER、冈田磨里
监督：小林宽
系列构成、脚本：冈田磨里
角色原案：三轮士郎
动画制作：TRIGGER

Cast:
阿形胜平：梶裕贵
园崎法子：山村响
高城千鸟：寺崎裕香





高校舰队

最早公布あっと人设原案的时候原以为是类似『悠哉日常大王』一样的乡村治愈，没想到一开播竟是『少女与战车』类的企划，只不过这次变成了战舰上的少女们。脚本与系列构成交给了擅长描写少女之间情愫的吉田玲子，配合あっと的人设原案各妹子的性格特点都十分有趣。尽管剧情方面比较无脑，对于战舰的还原以及战舰间的战斗做的还是相当真实，无论是军宅还是百合厨相信都能在『高校舰队』中找到自己的乐趣吧。

Staff:
原作：AIS、海上安全整备局
监督：信田ユウ
系列构成、脚本：吉田玲子
角色原案：あっと
动画制作：Production IMS

Cast:
岬明乃：夏川椎菜
宗谷真白：Lynn
立石志摩：古木のぞみ



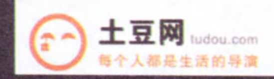


飞翔的魔女

本季一部治愈的漫画改编动画，看着身穿黑丝的魔女手持扫把带着一只黑猫走在日本乡村街头，宛如一股清新的海风扑面而来。为什么要强调穿黑丝的魔女，因为动画中关于黑丝美腿的分镜特别多而且作为腿控都能玩上一年。除了女主之外妹妹的角色萌而不废，千夏作为妹妹觉得的萌度能接近『Persona4』中的菜菜子了。悠闲的乡村喝茶治愈片，加上一点点魔女的奇幻设定，本季看得另人最舒服的动画没有之一。

Staff:
原作：石冢千寻
监督：桜美かつし
系列构成：赤尾でこ
角色设计：安野将人
动画制作：J.C.STAFF

Cast:
木幡真琴：篠田南
仓本千夏：铃木绘理
仓本圭：菅原慎介





黑骸

作为P.A.Works的十五周年纪念作品，这次P.A.尝试了自己之前从未尝试过的机体动画。作为原创作品剧情围绕着鬼与武士之间展开。冈村天斋监督的分镜一向华丽，在『黑骸』中亦是如此，无论是武士的白刃战还是机体战分镜与作画都十分流畅。并且动画中能够看到不少致敬EVA的桥段这也或许是冈村对过去参与EVA制作经历的缅怀。作为本季不多的萝卜动画之一，『黑骸』的素质还是值得一看。

Staff:

原作：Snow Grouse
监督：冈村天斋
系列构成：桧垣亮
动画制作：P.A. Works

Cast:

青马剑之介时贞：阿座上洋平
白羽由希奈：M·A·O
索菲·诺艾尔：上田丽奈
荻布美夏：濑戸麻沙美



JOKER GAME

柳广司同名推理小说（并非轻小说）改编，原作是很正经的二战题材的谍战推理，围绕间谍养成的"D机关"每一话都是我们中出了个叛徒的单元剧。由于每一话都要猜到底谁是中出的叛徒，尽管动画相比小说进行了不少删减，推理部分依旧紧张刺激乐趣十足。制作方面岸本卓在上一季『只有我不在的城市』之后继续负责推理剧本，P.I.G这几年在女性向动画上的驾轻就熟也使得男性角色居多的本作吸引了不少女性观众。

Staff:

原作：柳广司
监督：野村和也
系列构成、脚本：岸本卓
角色原案：三轮士郎
音乐：川井宪次
动画制作：Production I.G

Cast:

结城中佐：堀内贤雄
三好：下野紘
神永：木村良平
小田切：细谷佳正

bilibili



宇宙巡警露露子

TRIGGER本季的泡面搞笑番，总觉得TRIGGER与今石洋之来做泡面番有些大材小用。『宇宙巡警露露子』与其说像『吊带袜天使』不如说是搞笑风格更像『斩服少女』中的满舰饰真子。露露子的风格延续了今石洋之无厘头的搞笑风格，各种神脑洞一旦对上电波十分有毒。声优方面露露子由当红的新人声优M·A·O来担当，依旧是各种今石洋之式的高语速吐槽。在泡面番不多的本季属于用来消遣的精品。

Staff:

原作：TRIGGER、今石洋之
监督、系列构成：今石洋之
动画制作：TRIGGER

Cast:

露露子：M·A·O
AΩ·诺瓦：榎木淳弥
绿：新谷真弓
超越正义本部长：稻田彻
凯吉：岩田光央





JOJO的奇妙冒险 不灭钻石

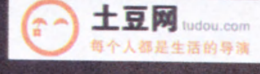
新版『JOJO的奇妙冒险』动画终于来到了第4季，在经历了上一季漫长壮阔的旅程之后，这季JOJO又换了另外一种风格，以小镇为背景的故事尽管没有之前战斗这么惨烈，却为我们展示了各种替身的奇妙用法。在『不灭钻石』中与过去的嗖啦嗖啦相比更注重心理战，各种斗智斗勇为我们展现了JOJO的另一种魅力。David production的制作依旧保持之前的高水准，第四季中改变了配色风格之后与心理战的主题相得益彰，就算没接触过JOJO系列拿本季作为入坑作也是不错选择。

Staff:

原作：荒木飞吕彦
监督：津田尚克
系列构成：小林靖子
动画制作：david production

Cast:

东方仗助：小野友树
广濑康一：梶裕贵
虹村亿泰：高木涉
岸边露伴：樱井孝宏







在写这期的的期间发生两件事情，一个是DMM开始把大量页游移植到手机端，『千年战争』、『刀剑乱舞』等作品移植手机端以后又吸引了不少玩家入坑砍手。另一个新闻是近期任天堂的手游开始陆续推出，尤其是『精灵宝可梦』就推出了2款手游。前略，天国的岩田聪……这期就来介绍下『精灵宝可梦』的手游吧。

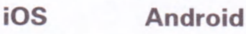
■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

精灵宝可梦：CoMaster

游戏原名：ポケモンコマスター
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：棋盘游戏
开发厂商：The Pokemon Company
收费方式：道具收费
官网下载：http://www.pokemon-comaster.jp/

MOBILEGAME



iOS Android





正如同『精灵宝可梦』这个大陆正式译名给人带来的违和感一样，后岩田聪时代的任天堂的手游化策略也令人摸不到头脑。虽然大家都在等待与Ingerss团队合作的，自己可以拿着手机在线下抓精灵的『精灵宝可梦：Go』，不过在那之前还是先来看看最近的这款『CoMaster』吧。

『CoMaster』采用了棋盘类的玩法，这样的玩法与IP的结合，再看到APP STORE上不到3分的平均分似乎明白了些什么。游戏不同于大多数日系手游的快节奏与养成刷刷刷，尽管一盘游戏也花不了几分钟但毕竟还是要计算，不适合喜欢通勤路上无脑刷的玩家。

游戏的亮点在于各种精灵做成棋子之后的3D化建模十分精致，相信如果发行实体周边的话也会有很多玩家购买，当然在游戏中除了皮卡丘这样的可以在剧情中获得之外，氪金抽为主的入手模式不得不说老任也堕落了。

游戏的基本玩法竟然变成了与我们熟悉的pokemon大相径庭的棋盘游戏。玩家在棋盘上分配精灵进行移动，一旦与敌方精灵相遇就会进行战斗，不过战斗的时候是以转轮盘的形式决定攻击是否成功，既看人品又没法无脑刷这些都是玩家诟病的地方。如果玩家己方的两枚棋子能围住对方即可直接使对方退场。每一盘





游戏的目的均是走到对方大本营，不过究竟是全灭敌人还是突袭也都很考验玩家的战略。

改变了游戏玩法后各精灵的技能也做出了不小的变化，比如喵喵能使自己和对方对换位置，比比鸟能跳过对方棋子，感觉要上手这一套规则和技能就像是要重新熟悉一个新的卡牌游戏一样复杂，这也是不少玩家玩了几把之后就弃坑的原因吧。此外每个精灵都有等级也都需要进行育成升级，玩法上来看就十分耗费时间了。

作为任天堂授权的IP之下出品的游戏，『精灵宝可梦』从制作上来说你很难说他做的不够精良，在如今日系手游玩法雷同的情况下出现这样一款游戏难能可贵。游戏最大的问题大概就是上手适应规则比较慢，以及每盘游戏都需要玩家的计算和拼人品的转盘。不过作为一款不走寻常路的手游，还是推荐『精灵宝可梦』系列的玩家静下心来尝试一下再做评论。

我叫坂本，秘技：空闲时间杀手

游戏原名：坂本ですが？秘技…フリータイムキラー
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：放置类
开发厂商：GOODROID,Inc.
收费方式：免费
官网下载：https://www.cyberagent.co.jp/service/detail/id=11715

MOBILEGAME


iOS


Android



『在下坂本，有何贵干？』在4月改编成动画之后，手机游戏『秘技：空闲时间杀手』也在开播之后不久就上线了。游戏采用放置类游戏的玩法，喜欢玩放置类游戏的玩家应该会很快上手，并且能够看到诸多动画中的经典名场面。

秘技フリータイムキラー

游戏中每一关都是动画中的一个经典场景的还原，比如第一关就是漫画第一话中坂本把课桌擦的如同镜面一样反光，点击屏幕上出现的桌子就能增加坂本的时髦值（~~装X度~~），然后每次时髦值到了一定的数值之后即可触发动画中相关的剧情，每一关一共三个剧情点全部触发之后即可进入下一个关卡。

想要快速提高坂本君的时髦值，还可以点击下方的stylish Chance按钮，出现的都是漫画和动画作品中的小剧场，比如如何躲避黑板擦什么的，一般都是有三个选项如果选择正确的话就可以快速大量提升装逼值，同时坂本还能获得加速的效果。Stylish chance槽每半小时恢复一次，如果想快速恢复的话可以选择点击游戏中的广告观看。

游戏的第一关是擦桌子第二关是横向跳跃灭火，都是动画中出现的经典名场面，想要知道之后版本君的装逼姿势吗？赶紧下一个试试吧。



北欧女神：起源

游戏原名：VALKYRIE ANATOMIA
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
开发厂商：SQUARE ENIX INC
收费方式：道具收费
官网下载：http://www.valkyrieanatomia.com/

MOBILEGAME

手游大厂SE终于还是把北妹系列变成了手游，但看到新作发布的时候页面上配送开始四个字的时候就知道又要透支情怀了。『北欧女神：起源』的剧情发生在初代之前，相信只要是该系列的玩家一定对这样的前作十分感兴趣。







游戏的玩法采取了迷宫探索和横版战斗的形式，横版战斗部分很像『十字召唤师』，玩家只需点击下方角色头像即可攻击，蓄力满了之后向上滑动释放技能，通过普通攻击和技能之间的组合形成华丽的连携攻击。『北欧女神：起源』的玩法与一般的日系手游并无二致，基本就是抽卡练级推图打活动，活动副本可以获得限定卡牌，另外武器卡也是和角色分开抽的。

作为一款手机游戏制作阵容倒是十分大牌，制作组山岸功典、音乐樱庭统、剧本藤泽文，如果是老资格的TV GAME玩家的话看到这样的阵容一定会兴奋不已吧。


iOS



Android



然而游戏上线后在GOOGLE PLAY和APP STORE上面的评分仅停留在3分上下，或许是老玩家对于系列这样形式的复活并不买账吧。另一方面，尽管对于老玩家来说前传的剧情十分吸引人，但手游的体验将剧情完全割裂开来，对于想要体验剧情的玩家来说体验也十分不好。作为一款透支情怀的昔日大作，以这样的形式复活实在是让人感到唏嘘。

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 小苗

七尾奈留×Mitha×高苗京

势头更旺的NanaWind新作『春音アリス＊グラム』

INFO

作品名：春音アリス＊グラム
中文暂译：春音的秘密
出品：NanaWind
原画：七尾奈留、Mitha、高苗京鈴、いずみ由羅（SD 原画）
剧本：葉月サイ、森野ひと、桷修斗、池田コント
音乐：NORAS、SONO MAKERS from SHOT MUSIC
发售日：2016 年 11 月 25 日

Story

本作的故事与前作『ALIA's CARNIVAL！』发生在同一条时间轴的同一个存在着不可思议力量的世界里。故事舞台是一座距离城市中心很近的世界最先进的临海城市——凑十区。在这里拥有世界领先的科技水平和完善的配套设施，生活十分便利和舒适。而故事的主人公濑真飒太郎就是就读于凑十区北侧的成稜学园的高中二年级的学生。

这所学校拥有最新的设备和重视学生自主性的校风，而且学习成绩水平很高，是市内很受欢迎的一所学校。而在这里，从一年前开始，就有学生会和新生会两大学生组织各自提倡着新旧制度，管理着学校。而飒太朗则是由学生会管理的集中了各种“问题学生”的“黄昏部”的一员。

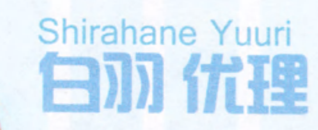
黄昏部即是一个不管什么都干的“万事屋”，从帮忙干杂活，到寻找失物，再到调解纠纷，什么活儿都有。不过因为有憧憬着的学生会长和美人部长在，飒太郎倒也十分乐意过着现在这种生活。

突然有一天，以一封来历不明的信函为契机，为黄昏部带来了各种各样的麻烦事。雪樱飞舞的场所、充满谜团的钟塔、以及只有一部分人能够使用的神秘力量……这个城市里沉睡着各种各样不可思议的秘密。飒太郎和他的同伴们能够揭开这些谜底吗？

Character

优等生×淑女×学生会长

Shirahane Yuuri



所属：学生会
身高：156cm
体重：46kg
胸围：F cup
生日：9月8日

担任成稜学园学生会长，是成绩拔尖的优等生。身为一名大小姐，她不但对琴棋书画等英才教育必修课得心应手，对家务事也游刃有余，性格还十分贤淑，见人遇到烦恼就忍不住会伸出援手。靓丽的外表加上这样的内在，很自然地就成为了学生们憧憬和想去保护的对象。

当学生会长本来并非她本意，但任职之后却非常尽职尽责。主人公等人所属的黄昏部是在她管理下的组织，主人公也多次承蒙她的帮助。

冷面×风纪委员×青梅竹马

Kuonji Kazuha
久远寺 一叶

所属：风纪执行部
身高：158cm
体重：48kg
胸围：D cup
生日：1月24日

管理学校纪律的一本正经的风纪委员长。身材好运动神经也拔群。虽然有些不懂变通，但她还是被赞誉为“成稜的白百合”，与优理各占了大半的人气。不过她意外地在某些地方有些脱线，时不时能见到因此而失败之后变得很失落的样子。实际上她很喜欢可爱的东西，喜欢漫画和动画，对恋爱也充满兴趣。

她与主人公虽然是青梅竹马，但最近几乎没有怎么交流，关系比较疏远。在加上黄昏部基本是和风纪执行部处在对立的立场上，对主人公等人的态度也不怎么好。

纯洁×公主×好奇心旺盛

Kanzaki Erisa
神咲 艾丽莎

所属：黄昏部
身高：159cm
体重：49kg
胸围：G cup
生日：10月7日

从国外来到成稜学园留学的大小姐。全身包裹着一种凛然的气质，言行举止十分优雅，对待任何人都和蔼可亲，在学生中间人气很高。由于幼年时是在日本长大的，现在也会说日语。可是十分不谙世事，而且早上起不来床，这让她的室友耶耶很烦恼。

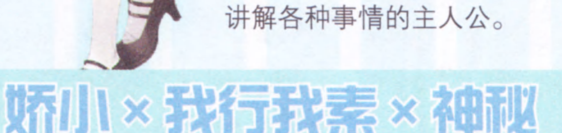
据说她是为了来寻找曾经失去的某样东西而来到成稜学园，由于好奇心旺盛，一旦对什么东西产生兴趣就会追查到底。正因如此，才会很信赖经常为自己讲解各种事情的主人公。

大小姐×聪明×小恶魔

Rindou Yaya
凛堂 耶耶

所属：黄昏部
身高：155cm
体重：47kg
胸围：E cup
生日：11月1日

管理集合了成稜学园问题人物的黄昏部的部长，是主人公上司一般的存在。她身为学校理事长的女儿，也是个不折不扣的大小姐，不过也是喜欢恶作剧的小恶魔。她将冷静面对万事当做信条，她的发言就算掺杂了玩笑，也经常能够一语说中核心。同时她还是非常不服输，有人找上门来闹事就一定会奉陪到底。她自称头脑是学校第一，IQ184。可是在考试的时候又只会为了取得自己想要的点数而努力。总的来说，虽然看起来比较难以捉摸，不过实际上是个意外孩子气，而且害怕寂寞的女孩。



娇小×我行我素×神秘

Fujino Yuki
藤乃 雪

所属：新生会
身高：148cm
体重：43kg
胸围：D cup
生日：3月20日

担任新生会书记一职的1年级生。平时总是擅自到与自己敌对的黄昏部的活动室来串门。性格安静老实，但是总是我行我素，也有很多奇怪的兴趣。有空就会玩游戏或是把拍下来的招牌上传网络之类的。不过责任感很强，接下的工作会一丝不苟的完成。

她是老家有名的老牌日式料理店“藤乃”继承人的女儿。虽然拥有专业水平的料理技术，但却很少披露出来，反倒是更喜欢用中意的马克杯喝速溶汤。

Comment

靠着『ALIA's CARNIVAL！』赚了两年多的NanaWind的新作终于亮丽登场。看到本文刊载的人设和CG等图片，想必我们根本无需多说：不管剧情如何，本作仅凭华丽的原画就能毫无悬念的拿下32个赞。前作启用了七尾奈留和Mitha的画师组合，让许多老玩家痛哭流涕，而本次竟然还有高苗京铃加入，实在让人感觉功德无量。高苗京铃作为画师，在初期模仿叶子招牌みつみ美里和甘露树的画风，通过频繁的同人活动而让玩家们记住了这个名字，而随着画功日渐成熟，他作画已经有自己一套路数，本作里的表现也值得期待。

剧本方面，NanaWind固定的主力写手葉月サイ表示，虽然故事在同一个世界观里，但本作与前作不同，不再是以战斗为主题的作品，内容更接近普通的校园生活。但由于会发生各种各样的不可思议的现象和神秘的事件，故事的主要内容就是要解开这些神秘现象和事件。不过，本作也并非是本格派的推理或是悬疑故事，解密部分只不过是作为娱乐和趣味性的一环。另外，葉月还透露，本作从设计阶段就确定与『ALIA's CARNIVAL！』有一定联系，而且后者作品“最强的那个人”也会在本作中登场……想必小伙伴们已经跃跃欲试了吧！▲



与校园“四大天使”的恋爱！？

SAGA PLANETS新作『フローラル・フローラブ』

INFO

作品名：フローラル・フローラブ
中文暂译：如花似锦・爱如奔流
出品：SAGA PLANETS
原画：ほんたにかなえ、とらのすけ、茉宮祈芹、有末つかさ、柚木ガオ（SD原画）
剧本：籐大、御厨みくり、龍岳来、砥石大樹
歌手：fripSide
发售日：2016年7月29日

■文／如月千华 ■责编／稗田 ■美编／小茧

Story

故事的主人公斉须征鹰是一个孤儿，从小在救济院长大，他虽然看起是个普通的少年，可是却隐藏着一个不为人知的秘密：他在小时候曾经见过天使。从那之后，只要聚精会神，就可以看见人背后的浮现出翅膀。好人背后是天使的翅膀，而恶人的背后长着恶魔的翅膀……

这虽然对日常生活没有什么影响，可也让他不得不相信天使的存在。

征鹰就读的学校是一所名叫圣天使学园的宗教系贵族学校，校园里种植了各种鲜艳的花朵，并拥有西洋风的教堂，教师中间还有不少都是圣职者。这样一所学校里，有四个美少女被称为“校园四大天使”，征鹰曾经幻想，如果能和天使一样的她们交往，那一定每天都像在天国一样吧……当然，想象只是想象，他自己则认为自己一定是与天国无缘的人。然而，实际上，他自己却早就与四大天使有着交集，而且还并不知道，自己早就被其中一个天使给“锁定”了……

能够看见天使翅膀的少年，和宛如天使一般的少女们，这难道是一种命运吗……！？

Character

Mihato Kano

美鸠 夏乃

CV：宙白青

身高：157cm
三围：B87 /W56 /H82
血型：O型
生日：2月14日



容姿端庄秀丽，是历史悠久名门家族的大小姐。不过完全不摆架子，因其阳光向上的性格，在学院中不论男女都有很高的人气，甚至是被视为学院四大天使之首。不过学习成绩不太好算是她为数不多的缺点。主人公在她家出资经营的救济院长大，与她算是青梅竹马。两人由于身份差别，关系咫尺天涯。而夏乃每天都在为了缩短这个距离而发起攻势，可是主人公却浑然不知。

另外，她深信自己身后有一位守护天使……

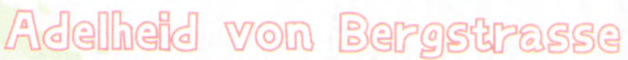
Tokisaka Nanao

朱鹭坂 七绪

CV：くすはらゆい

CV：くすはらゆい
身高：159cm
三围：B80 /W58 /H83
血型：AB型
生日：3月7日

不容易亲近人的黑长直冷面美人。对周围有一种冷漠的感觉，不感兴趣的时候总是自己摆弄着手机，是一个很有现代女子高中生风格的少女。而这种冷漠反而被别人当做是她的一种魅力。她与夏美是好友，不知为何对跟夏美关系很好的主人公怀有强烈的戒心。现在之所以留着一头长发，是因为以前夏美夸奖过她长发好看。看起来对什么都漠不关心，可实际上是一个重情义的女孩子。

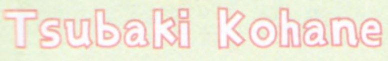


娅德尔海·珐·伯格斯特拉瑟

CV：秋野花

身高：150cm
三围：B75 /W57 /H79
血型：B型
生日：5月22日

比主人公等人低一年级的学妹。她是中欧的小国，伯格斯特拉瑟公国的第三公主（从语感来看是个以德国为原型的架空国家），她的美丽的歌声被称赞为天使之歌。不过不知道她自己有没有意识到自己的歌声特别受欢迎。她总是十分慵懒，基本上随时都感觉不到干劲。有时候连走路也觉得麻烦，就让主人公把她抱起来，搬着她移动……这样一个慵懒公主，究竟为何要来日本留学，至今仍然是一个谜。



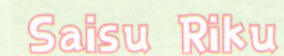
椿姬 小羽

CV：大堂 茉莉

身高：154cm
三围：B92 /W57 /H80
血型：A型
生日：11月11日

三年级生，大家的学姐。从小在修道院长大，似乎是一个虔诚的信徒。外表虽然看起来（和其他“天使”比起来）相对平凡，但因为其内在美而被评为天使或圣母。人好到没有底线，遇到有困难和烦恼的人一定会出手相助，特别对主人公格外亲切。严厉地教育大家必须要好好地对自己，所以对主人公来说，明明年龄之差一岁，却感觉抬不起头来面对。

她养着一直名叫一只名叫摩西的鼯鼠，平时总是待在她的头上。



齐须 莉玖

CV：小鳥居夕花

身高：148cm
三围：B73 /W55 /H78
血型：？型
生日：1月6日



主人公的妹妹。感情单薄，给人冰冷的感觉，看起来像是人偶一般。平时对哥哥直呼姓名，总是以命令的口气对他说话。虽然孩子气又超级任性，可实际上是非常爱撒娇，所以一旦哥哥不怎么招呼她，她就会很生气。喜欢坐在哥哥的膝盖上，让哥哥陪她一起看漫画玩游戏，但是游戏总是玩不好。

本作设定最可疑的角色，目前来看不知道是否是可攻略角色，另一方面血型为“？”也是感觉有什么猫腻……

Comment

SAGA PLANETS几乎固定一年一度的新作。本次看起来依旧延续了前几作“有些不可思议元素的校园恋爱故事”的风格，主要画师和写手也基本维持了前几作的阵容，可以想象本作将与前作在各方面都比较相似。要说不同，那就是本次的企划原案并非SAGA PLANETS自己，而是由写手藤太发起的，不知这会为本作带来什么样的变化。虽然SAGA PLANETS依靠过往几年积攒起来的人气，现在推出新作能够轻松出没于各类排行榜，但是客观的说，再失去新岛夕这位剧本的台柱之后，SAGA PLANETS作品的剧本方面就一直维持在不过不失的水平。从去年『花咲ワークスプリング！』的玩家反馈中，也的确看到有不少FANS在呼吁SAGA PLANETS做出改变，希望他们能够认真考虑一下吧。当然了，仅仅是当做萌系作品看待的话，SAGA PLANETS的作品肯定还是有很高含金量的，这点无需置疑。▲



微笑动画月报

ATTENTION DVD 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play !

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

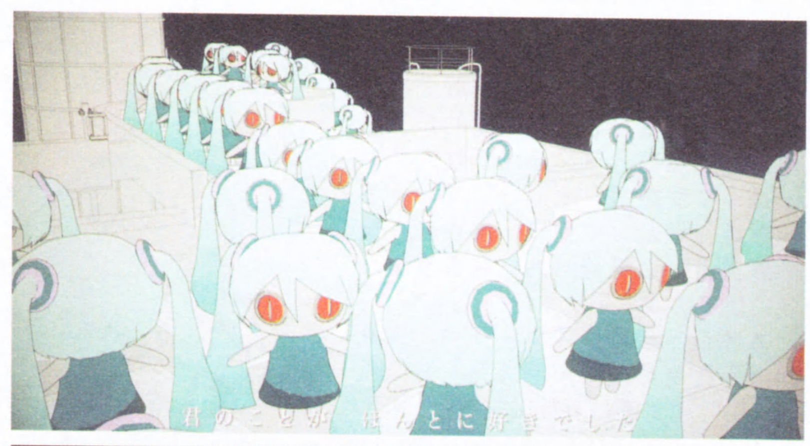
■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

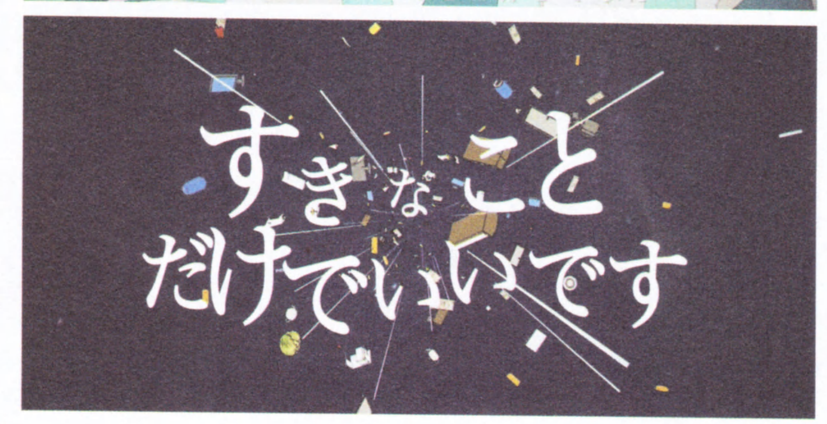
俗话说春困秋乏夏打盹，不过本月 Nico 倒是红火得惊人 ww。大概也是借了超会议的东风，再加上部分新专辑发售（也可能由于黄金周放假），Vocaloid 版块老牌 P 主们的投稿大量爆发，质量也非常上乘，贡献了不少优秀的新作品。近一年不见踪影的 Neru 更是两首连投，他的 fan 们也是久等了，大概会有不真实感吧……不过我们本期要先从 5 月上半月最红的ピノキオ P 新作开始 XD

【初音ミク】すきなことだけでいいです【オリジナル PV】

番号：sm28749432 作者：ピノキオピー

本月的 MVP 来自大家的老熟人ピノキオピー，这位被国内直接称为“匹诺曹 P”的 P 主，新作自从五一劳动节那天投稿以来，10 天再生已超过 25 万，连续夺下五月前两周周榜的冠军。至今在每日日榜上也成绩非凡，可以说是五月上半月最大人气的作品。ピノキオ P 这位 P 主可谓是一位怪才，常用形象就是一个不太正常的“初音”小怪物 w 这位顶着两个血红灯泡眼的初音也出现在新作的 PV 中。曲风也是电子风略带狂气的感觉，ピノキオ P 最擅长的歌词部分异常有趣，明明开头好像是小女生的甜美撒娇，后半突然有“黑化”感，副歌部分看着胡闹的歌词，其实背后有着生活压力的沉重。恭喜ピノキオ P 今年的第二作就取得这么好的成绩～





花降らし／初音ミク オリジナル

番号：sm28797238 作者：ナブナ

严格来说，“立夏”这个节气一过，就已经进入夏季了，不过ナブナ本月投了一首非常有“春天”味道的新曲，和ピノキオ P 的电子跃动感不同，ナブナ在编曲配器上一向充满了隽永清新的 ballad 特征。这位 2012 年才开始投稿的 P 主，在去年年末达成了自己的第三首作品的百万再生，成为 nico 历史上第 34 位拥有 3 首百万作品曲在手的 P 主。随着近年来 Nico 竞争的越发激烈，这也是相当了不得的成绩了。今年ナブナ同学也十分卖力，除了收获自己的第四首百万再生作品『【初音ミク】 メリュー 【オリジナル】（番号：sm26238908）』以外，继去年 7 月大卖的第一张个人专辑后，即将于今年 7 月盛夏发行自己的第二张个人专辑『月を歩いている』。其中收录有根据经典童话故事来创作的 15 首新作，初回限定盘还会赠送自己编写的原创童话故事『花を咲いたカエル』的小册子哦。



【闇音レンリ】Cynic【オリジナル】

番号：sm28668522 作者：ポリスピカデリー

推荐一首作者看上去很“冷门”的作品，所用的是UTAU所属的闇音レンリ，其实这位P主虽然mylist上作品不多，但是年初的一首闇音レンリ大热作品『【闇音レンリ】曖昧さ回避【オリジナル】（番号：sm28038974）』就是出自他手，所以这次的新投稿还被挂上了“传说的闇音レンリmaster”这样的tag，可以说是对他非常大的肯定。ポリスピカデリー从2015年9月才开始投稿，可以说是新的不能再新的一位P主了。总计投稿五首，开始的三首投稿都使用“ONE”，今年的两作都使用闇音レンリ，都取得了非常亮眼的成绩。特别是本次的新曲的mylist率惊人，看上去真是前途无量啊。



[MV] 脱獄 / Neru feat. 鏡音リン

番号：sm28751658 作者：Neru



又是一位老熟人，说起来这首是Neru自从去年8月的作品『【鏡音レン】FPS【オリジナルMV】（番号：sm26923209）』以来，时隔近十个月的新作品。Neru曲风成熟，对自己擅长的曲风和营造氛围也颇有心得。这次经过长时间的准备，自然新曲的质量也非常高，节奏明快，整体爽快顺畅，吉他贝斯的配器令人印象深刻。由しづ特地配合创作的MV也精美得看上去完全不像是在网络投稿的作品，也难怪评论中会有“希望动画化”的声音啦。Neru同时投稿的还有为“言ノ葉Project”企划创作的新曲『[MV]　洗脳　/ feat. 鏡音リン、鏡音レン(番号：1463379020)』。

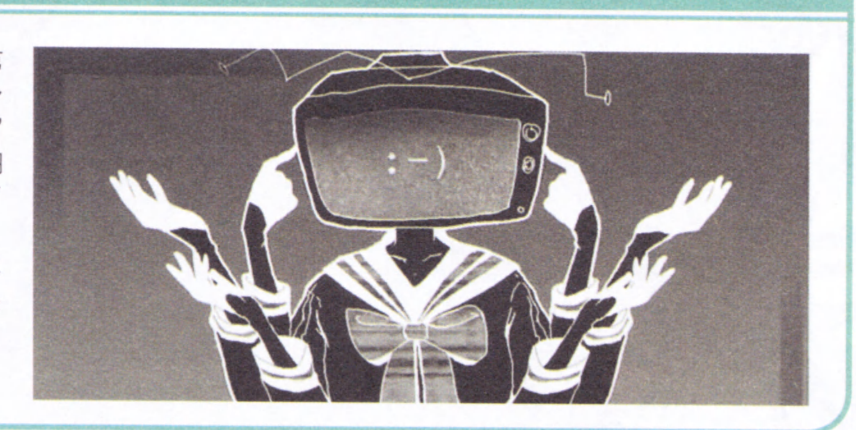
本月Vocaloid版きくお的新作『【ミクオリジナル曲PV】光よ【きくお】（番号：sm28836303）』和nyanyannya的『ハイパーゴアムササビスティックディサピアリジーニャス /nyanyannya feat.KAITO（番号：sm28749686）』，还有40mp的『【初音ミク】今をかける少女【オリジナルMV】（番号：sm28816494）』也都是异常耐听的作品。总之，5月真是个V+丰收的好季节～

〔れをる〕ECHO〔歌ってみた〕

番号：sm28836144 作者：れをる

如果提到“れをる”这个名字，可能不少主要关注Vocaloid板块的读者第一反应都是2014年她作词，ギガP作曲的数首红遍半边天的热门作『【鏡音レン君 feat. 女子】+♂【オリジナル】（番号：sm23134050）』。其实她的“主业”应该在唱见版块，最大的特点大概是她强有力却不失清亮的声音特质。本月翻唱大热作『ECHO』，也是一首非常贴合她的风格的选曲，老搭档ギガP负责了和声和翻唱后期的工作，把这首本身就帅气得没边的歌曲演绎得恰到好处。

本月唱见版还有一位新人男唱见的投稿也取得了不错的成绩→『【もこう】道化を演じすぎ、全てを失った男が「ピエロ」歌ってみた。（番号：sm28845553）』，是一位声线稳重的新人，虽然唱功和后期都有进步的空间，但是也颇令人期待呢。



最后来说一点Nico的新动向，前段有说到4月29日和30日于幕张举行了今年的Nico超会议，同时举行的还有Vocaloid同人会等。本次的超会议最吸引眼球的要算是『今昔饗宴千本桜』了，这是一出由Vocaloid原创曲『千本桜』衍生出的歌舞伎，是不是突然不明觉厉了起来？歌舞伎是日本传统的艺术，也是日本特有的剧种。另外老牌游戏厂商世嘉也有设展台，提供了PS4平台上『初音ミク -Project DIVA- X』的试玩，此作已定于今年6月底发售。同时推出的同主题蓝色刻字限定PS4主机，也将于六月下旬限量发售。超会议上还宣布了万众期待的2016年Nico超Party将于11月举行，不知道又将汇集多少Nico的热门P主和唱见呢？舞见奏见等也很值得期待，别忘了还有一向高质量的Vocaloid Live部分！再来要说到唱见96猫的出道专辑，也是她第一张的商业专辑[Crimson Stain]将于6月底发售，Amazon等网站正在预售中，她的fan们有能力的话不妨支持一下～最近虽然天气渐暖，不过有时变化多端，大家还是要小心啊，过敏季节也要多注意呢～我们下月再聊咯 (o´・∀・)ノハーィ



■文/宁死不咸六甲海豹提督 ■责编/稗田 ■美编/塔里

舰娘三周年纪念
暨舰娘运营大事年表

引言

『艦隊これくしょん -艦これ-』舰娘这个如今已经广为人知的的游戏，从2013年4月23日到今年4月23日为止，已经度过了三年时光。从最初计划只有10w人登陆1w人常驻的小型恶趣味企划，发展到今天400w用户，她们无论是在玩家心中，还是在游戏历史上都留下了深深的烙印。

在此谨以本文献给陪伴我们走过三年提督历程的舰娘们，以及伴随着二次元狂热舰娘版块一路走来的读者。

游戏实装前的一点点黑幕

在舰娘刚开始投入运营时，而早期人设中，BOB这位自走式舰娘黑历史立绘制造机我们就先暂且不提了（当初没想到这游会火系列），毕竟去年一年间大部分改二都是在由他担当的舰娘身上完成的。至于しばふ又在包子脸和黑皮的路上一去不返，一起参与绘制初始舰的雨宫千遥和drew也不知去向……早期画师中就只有しずまゆしのり（下略为しずま）老师最值得一说了。

虽然现在田中心目中的主角，大家所熟知的包子脸吹雪酱是しばふ执笔绘制的，但是从田中将最初的No.1长门型、IJN顶点的大和型、直到最新实装的米帝舰Iowa都放心交给しずま来绘制来看，两人的配合应该是相当熟练了。日前公布的しずま老师与田中P的对谈中也透露了一些早期人设方面的一点内幕。比如最早请しずま老师进行草稿绘制的时候，原本是拜





托他画吹雪型的。但是草稿拿来时第一眼看上去，比起说“啊，这就是吹雪型的感觉”，更多的是“看起来就很快！”的印象。于是虽然感觉很抱歉，但还是直接问了这张的人设是否可以用在岛风型身上了。しずま老师也用当时的人设草稿证实了最早版本的吹雪人设已经跟现在岛风型身上的要素十分相近，也包括兔耳一样的缎带发饰，长发以及日后鼎鼎有名的连装炮酱在此时都已经出现。

访谈也有提到田中小时候拼命做各种驱逐舰巡洋舰船模时，就深深为最上型航巡、秋月型防空驱逐舰的造型美所感动。从田中P个人对舰船的嗜好倾向来看，明显的比起强大与否，更看重的是舰船功能上特化带来的“个性”。田中P本身并不是支持IJN，倒不如说最初对IJN开黑更多些。大家熟悉的比如利根的索敌梗，再比如没见过烈风的赤城，不过深海舰原型最早都是盟军这点是洗不掉的，但也说不上是招魂作，只是个充满宅臭的游戏。毕竟IJN的种种脑残行径在游戏里也多有被黑。而因为舰娘是在太可爱不愿面对沉船而反战的思想也有出现，甚至有信奉不要沉船不要战争的和平主义提督，仅完成新手教程必须的出击任务之后，就仅靠演习和远征来提升练度、收集资源，还玩的不亦乐乎。就连近来新实装的台词也越来越日常化（吃货化），少了很多硝烟气和厨力。但是成为如此强大有生命力的IP之后，因为内容问题不能像隔壁刀剑乱舞那样轻易海外化到国际上去卖就是个很尴尬的遗憾了。

角川的安田氏曾在2013年7月的访谈中表示过：海外近年来各种超大作游戏的趋势都是主打越来越HD的图像表现、越来越丰富的场

景细节等浸入式体验，但是相应的，开发方面的成本也在随之以几何级数增加。这种趋势很可能将把在独立游戏和 3A 超大作之前的普通中小型游戏公司渐渐挤垮挤垮，进而重创整个业界的活力。因此安田氏表示角川 GAMES 不会模仿这种不容易实现，又与手机 APP 方向较为不同的模式。而角川 GAMES 真正想做的是并非超大作游戏，而是舰娘这种需要玩家去尝试，然后推导结局方法的“思考型 GAME”。

所谓“思考型 GAME”，即在少子化老龄化趋势，面对前所未有的玩家高龄化状况，制作出与海外硬核游戏、过于轻松的无脑手游都不同，能对玩家对游戏的思考作出反馈的作品。这也是角川 GAMES 今后的核心战略之一。课金营收不是重点，开发推广 IP 才是目标，甚至在游戏设计上有意去抑制课金要素。舰娘的这些特点在还依靠ガチャ（扭蛋）模式赚的盆满钵满的日系手游页游中可谓非常特立独行。也有人嘲讽角川当年看不到舰娘潜力所以课金营收都被 DMM 拿走了（网页版舰娘由 DMM 全资提供开发经费，也由 DMM 获得全部游戏内课金收益）。但是就企划得到良好反馈前，从角川身为出版业巨头的角度考虑，肯定还是广种薄收来的划算。对于现在手游网游空前丰富，用户游戏习惯变化飞速的现代，孤注一掷的投入大量资源开发单个 IP 去豪赌市场结果无疑是不合适的，毕竟靠万岁冲锋得不到好下场的教训已经通过 70 年前的 IJN 和陆军马鹿身上得到了。

而促使角川转变看法开始在各方面投入资源的，还是从八月份开始的入坑大潮激增的用户数据。自此角川才开始宣布同时展开漫画、小说、动画的企划来支持其发展。姑且稍微恶意的揣测下，动画和 PSV 游戏如此跳票，大约也跟角川卫星放得太早，彼时还完全没有开始着手准备有关……







舰娘游戏运营三周年简史

对于天朝提督来说，大部分人还是在那几个舰娘专门向的著名登陆工具商业化运作之后才得以入坑的。此前无论是新提督抽选压力，还是不稳定 VPN 和服务器本身的问题，都强烈的妨碍着新人入坑（13 年秋活前才得以抽选入坑的笔者当时被VPN和活动难度坑得泪流满面）。

因此，我们在这里可以说 14 年年初才是天朝提督舰娘史的原点。可能也正因为赶上苍钢联动前入坑，13 年秋季苍钢动画的影响还没消退，一段时间里纠正“是雾岛不是熊岛，401 是黑皮又怎样，这边金刚傻傻的多可爱”的原教旨提督和新入坑提督间矛盾重重。

就算是没有经历 13 年最早一批，也还是可以通过桃井提督的『加油吧！吹雪酱』系列四格漫画来体味当时提督们的游戏感受的。

新系统实装概略图

年：2013（4–12月）｜2014（1–12月）｜2015（1–12月）｜2016（1–5月）

类别	实装系统（按时间顺序）
编成系统	黎明期：大舰巨炮的火力至上时代 → 弹着观测射击时代 → 舰载机熟练度时代
编成系统	先制雷击 支援舰队 → 结婚系统 → 夜战装备 → 适重炮系统 → 对空 CI → 洋上补给 战斗粮食
活动	活动期间战力条自动回复 → 战力条不再随时间回复 → 输送系统、分出发点双路线进场
活动	分海域出击限制
活动	联合舰队系统
活动	作战可选择难易度
工厂	泊地修理 → 装备改修工厂
工厂	勋章 设计图
工厂	大型舰建造 → 俾斯麦追加建造 → 武藏追加建造 → 伊 401 追加建造
深海栖舰	BOSS型 → 潜水舰型 → 陆上型 BOSS → 改型 → 外形近似舰娘的敌舰 → 解谜（削甲）要素 → 敌陆上航空队
其他	夜战点 → Ex 海域 → 能动分歧 → 航空 → 编成记录

2013年

一年目

2013 年 4 月之后

黎明期：大舰巨炮的火力至上时代

在游戏刚刚开始投入运营的当初，后述这些战斗系统和装备还都没有实装的时代，舰娘的战斗力还是能由面板数值直接反映的。比起原生装备的黄炮，战舰的四格装备格里全都塞满红炮再负重出击的印象也是在这一时期形成。

同时因为刚刚开始游戏，玩家间获得的情报还非常少，大部分提督都只能靠自己亲手探路进行游戏，又因为彼时轰沉条件还不明，服务器也还存在各种 bug，可以说是悲喜交加的时代。

人气不输舰娘的深海舰们

虽然作为敌方出场的人形深海舰们都拥有着击沉舰娘的恐怖战力，但其引人遐想的装备和ヲ酱可爱的容姿还是深深吸引了相当部分的提督。在北方栖姬实装前，空母ヲ级还长期担任着深海舰侧偶像的形象。

初次活动

开服不久的 5 月 17 日，就举行了最初的第一期旗舰限定海域活动“敌舰队前线泊地打击”。活动中实装了五航战姐妹翔鹤瑞鹤的奖励，从此确立了稀有舰于活动期先行实装的惯例。又及，直到大建系统实装前，能通过建造就入手五航战姐妹都是欧洲人的象征。



开服时大舰巨炮主义的代表，玩家心中的真·No.1。不过在八月夏季活动中实装大和之后，就渐渐沦为了新手之证和萝莉控代表役。

2013 年 6 月

最初的改二舰登场

重雷装巡洋舰北上大井，基于先制雷击能力和改二后突破天际的雷装值，自此直到在活动图中用带路限制雷巡发挥为止，北上大井都在活动担当着最终击破斩杀的重任。因为彼时敌舰装甲数值还不像如今这样逆天，所以有了 2 副炮加命中的装备派别。



2013 年 8 月之后

夏活中登场支援舰队

在游戏内第二回活动中登场的新系统——支援舰队，成为了之后活动限定海域出击中必不可少的组成部分。也从此确立了每个季节一次活动，每次活动中都会实装新系统的惯例。

新登场的潜水舰系舰娘

作为新舰种，潜水舰系舰娘在 13 年夏季活动中作为击破报酬和限定掉落实装。在舰种阵容方面终于稍稍追上了深海侧（深海潜水舰在 13 年 6 月与 4-1 海域开放同期实装）。虽然最初只有伊 168 和伊 58 两只，但是因为其与水上舰完全不同的特征和低消耗带来的活力，潜水舰广泛活跃在活动出击、肉盾担当以及资源入手等方面。





2013年

1年目

2013年10月之后

夜战点在5-3登场

战斗从夜战开始的特殊地点在5-3海图中初次登场，因为夜战中己方舰娘也一样会大量轻易中破大破，令5-3成为了提督间谈之色变的超难关。此后，从夜战开始转为昼战的地点也沿用到了13年秋季活动。

2013年11月

陆上型深海角色登场

2013年秋季活动中登场的飞行场姬因为捏他自瓜岛的亨德森机场，当时又名亨德森酱。虽然根据史实如果使用三式弹有特效伤害，但是彼时对陆上姬的特殊系统还没解明，又因为夜战点劝退率过高，面对着不断回复的战力条，有相当数量的提督陷入精神崩溃，甚至还使用了在此后玩家间臭名昭著的沉船战术（使用刚捞到的1级船充当肉盾护航）令铁底湾无愧于铁底湾之名。正因本次活动过于精神污染造成恶劣影响，让运营从此彻底革除了战力条回复系统。



2013年12月

欧洲非洲分歧的原点——大型舰建造实装

与苍钢联动活动同期实装的大型舰建造，成为了很多提督最后没能击破活动最后一面的重要诱因。不管是大建，还是苍钢舰的修理，都太过消耗钢材了……。

2014年2月14日

基于与舰娘的羁绊——结婚（伪）系统上线

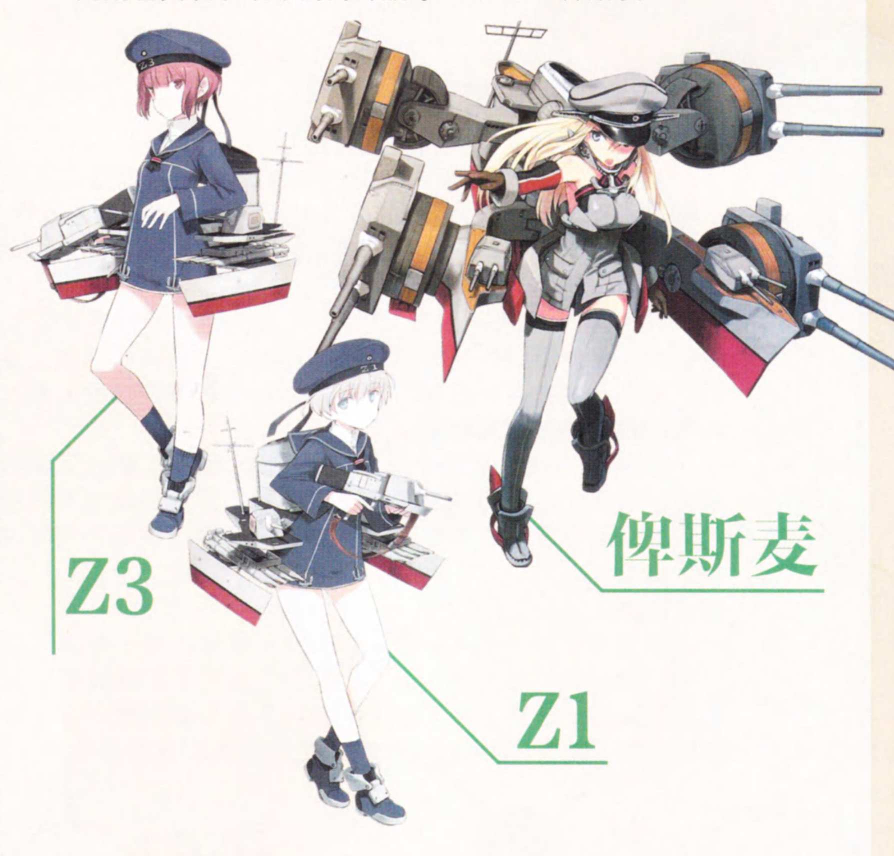
在此之前舰娘的等级上限就是99级，结婚之后才开放至150级（现已提升至155）。基于婚舰的数量，提督们分为了单婚派、重婚派，以及传说中没有头发的指环王。

2014年3月

Extra Operation 海域实装

虽然并不是开放下一海图所必要攻略的区域，但是对于已经进入攻略完毕休闲期的提督来说，新实装的高难度Ex海域5-5成为了敦促提督继续肝舰的重要元素。每月复活的战力条和丰厚的战果奖励与勋章也让人欲罢不能。

同期也实装了最早的海外舰：Z1、Z3、俾斯麦



2014年

2年目

2014年4月之后

侦察机重要性提高

迎来了2周年的舰娘也在活动中引入了重大变革，那就是侦察机相关的数个新系统。首当其冲的就是基于索敌能力的进击线路分歧，为了方便提督理解，还特地在从判定点出击时追加了索敌机起飞的动画效果。

其次就是让战列舰重新夺回舰队MVP地位的弹着观测射击系统。在拥有制空权和航空接触的情况下大大提升了战列舰的炮击火力（此前MVP长期由洗地的航母和雷巡霸占）。从此能否取得航空战制空权成为了之后海域攻略的重点。

明石泊地修理系统

被称为"似乎在哪儿见过的舰娘"的明石，其与道具屋老板娘之间的关系，官方到现在也没阐明。在明石泊地修理实装前，所有损伤舰娘都必须通过入渠来修复。虽然泊地修理系统并没有专门要求只能用于第一队，但是为了不让远征队停摆，大家最常见的还是演习里对手提督的修理舰队。

2014年6月

夜战效果提升装备登场

随着BOB终于开始发力绘制改二立绘，俗称夜战三件套的探照灯、照明弹、九八式水上侦察机（夜侦）也由川内改二默认装备获得。



在夜战三件套都得到触发的情况下，命中率和己方CI率都有显著提升，又因为九八式属于水侦类型，可以同时触发弹着观测射击，因此成为了不可或缺的决战装备。一时间演习界面中名下能观测到大家都在努力提升川内的等级（不过轻巡夜战王的地位还是被神通夺走了）。

2014年

2014年7月

适重炮系统实装

在适重炮系统实装前，46cm三联装炮的数量可以说是衡量舰队战斗力的标杆数值之一。不过在后述联合舰队系统实装前，提督们还没有清楚意识到过多46炮会带来什么样的后果。同期实装的15.2cm联装炮改也标志着轻巡适重炮由20.3cm降低，虽然即使如此提督们还是会在活动决战中优先选择火力至上的三号炮就是了。

2014年8月

夏季活动中多方面海域作战系统展开

运营侧基于到部分镇守府的舰队战力已经相当充实的判断，14年夏季活动以分段锁船多方面作战的方式展开了。从此开始活动海图越来越要求提督从活动开始就要谨慎选择投入的战力，并且要求提督不能再仅限于培养数值特异的明星舰或者少数本命舰，对平均提升练度储备战力的提督更加有利。游戏方式也越来越接近前述安田氏所说的“思考型game”。比起无脑肝船或者课金，充分研读背景资料，在攻略过程中考察的乐趣成为了重要的一环（同时也给攻略组大佬们带来了更多压力和挑战）。

联合舰队出击系统

在本次夏季活动中成为新惯例的联合舰队，一方面允许用更多的舰娘来对抗强力深海舰，另一方面因为联合舰队在设定上是广范围展开的队形，战斗时命中率都有所下降，前述的适重炮系统就开始变得值得重视起来。又及，彼时联合舰队还仅有空母机动部队与水上打击部队两种编成。



大淀

旗舰如果携带舰队司令部设施既可让第二舰队的驱逐舰护送大破舰娘回家的系统，也是本次活动中实装。

2014年10月之后

投入停不下的装备改修

将明石置于秘书舰位置时根据曜日和一舰队二号位舰娘的组合，能够针对不同装备进行改修强化的改修工厂实装。虽然初段改造时与普通装备没有明显差距，但是在活动海域等追求极限数值的情况下就可能是决定胜负的关键要素了。为了日后的胜利，还是积极每日完成改修任务储备战力为上。

2014年11月

对空迎击力强化

与秋季活动同期实装的对空CI系统大大提升了驱逐舰的实用度，也给了在面对超强航空力量深海舰时的新对策。至于难度不很高的第一次IF历史活动图倒是没给提督们带来多大压力。



秋月

2015年2月

活动难易度选择

从15年冬活之后，每次活动都可以选择甲乙丙这三阶难易度来进行攻略。可以在攻略遇到瓶颈时自主降低难度的设定可以说是非常良心，既方便了新米提督，也方便了大龄临退休提督切丙偷懒。

同舰娘相似的深海舰再登场

同活动也是第二次出现与舰娘相似的深海舰了，深海舰是被沉掉舰娘的怨念聚合的假说被广为接受。同时也是舰娘开始洗白过于轴心国立场的开始。

深海那贺野

2015年

3年目

2015年4月之后

新系统逐渐追加：航空侦察、能动分歧等

在舰娘的运营跨入第三年时，大量田中此前的脑洞开始开花结果。包括增加任务领取数量的司令部要员道具、1-6的特殊输送战力条、舰队编成的记录系统、活动中新时装的道路能动分歧、针对水上机母舰特化的航空侦察系统等。虽然一时看起来还没有什么特别重要的要素，但是想必其后还会进一步开发玩法。

2015年8月以后

舰载机由熟练度系统得到强化

熟练度系统实装后最大的变化就是比起以前的分配，可以用更少格位的舰战夺取制空权，将最大格留给输出单位提升了攻击力。从此航母分格开始不同，制空战力得到增强，从此打活动不仅要给舰队刷闪，还要先给飞机刷熟练度……

补给要素强化：战斗粮食实装和速吸的洋上补给

应对活动图中道中战斗越来越多的趋势，新实装了补给舰速吸及洋上补给系统，还推出了可以在保证输出装备前提下携带补给道具的补强增设（外挂）。

BOSS削甲之后再斩杀！

15年夏季活动中，先行攻略组肯定都对未削甲的面对攻击岿然不动的最终图BOSS留下了深刻印象，虽然在解明了破甲要素之后进行攻略会变得相对顺手，但是削甲每日重置的设定让老提督们回想起了铁底湾战力条回复的恐惧，怨言随之腾起。于是到最新的16年春活时，削甲机制变为达成即长期有效。

2015年11月

将战斗运输的概念再现

15年秋活中作为新系统登场的输送作战概念，此前在同年4月份实装的1-6海图中就有其雏形。从活动设计上也能看出田中P对二战时IJN水雷屋的驱逐舰们经常舍弃输送作战任务而优先对舰攻击有所反思，不过既要带输送用装备，又要在BOSS点达到B以上胜利还是太理想了不是吗?

2016年4月

今后的可能性……

在16年春活，随着舰娘运用进入第四年，此前的访谈中田中也提到过，16年一年中都会以陆基航空队为主轴进行设计。与此同时，终于实装了盟军舰娘Iowa标志着接下来新船实装将会有更广阔的空间来选择。又有安卓版的先行实装，担心舰娘是否会在三周年后发展乏力的提督们可以暂且宽心，今年的舰娘药丸还没送到呢!

未来周边企划的进步方向

PSV& 街机 & 剧场版

自从 4 月 26 日舰娘街机版开放以来，各大世嘉机厅的排队盛况想必已经不用在此赘言。从目前日方媒体披露的情报来看，本次街机版的开发是完全有世嘉下属的开发组负责的，并没有让 DMM 插手，而比起游戏课金来说，必须先付费才能进行游戏的街机在资金收入上无疑更胜一筹。更不用提通过分批实装舰娘，还可以让这股浪潮持续很久的伪・分割商法了。

然而遗憾的是，国内提督再怎么热心也顶多买到初回限定版 PSV 舰改，看着海对岸的 11 区提督在机台上玩得不亦乐乎，笔者捧着 PSV 上的一盘翔只作两眼泪茫然……就现在的街机热度趋势来看，世嘉还很有得可赚一段时间，想必是没有 PS4 化压力的。但是世嘉街机游戏又确有移植传统，教人还抱有一丝期待，就格外纠结了……

至于剧场版动画……根据之前 TV 版的质量来说，实在是难以抱有像对少女与战车剧场版那般的期待……而且从公布的 45 秒先行映像来看……编剧又让睦月哭出来了，不得不说这绝对还是有喂翔的意象。又及，虽然说了今年秋在 11 区全国放映，但是直到 8 月 7 日的横滨第三回舰娘观舰式活动上才做下次的新情报解禁。这也让笔者对剧场版会不会遵循 TV 版的惯例跳票个半年产生了疑问。

结语：游戏业界的前舰娘时代后舰娘时代

笔者个人认为，2013 在 ACG 历史上又一个里程碑式的年份。如果说上一个转折的 06 年到 08，标志着二次元 IP 从各自独立的原创动画、原创漫画，转变为轻小说 – 动画轴线最终确立，26 话番缩减为 13 话季番为主。那么 13 年的转折就是以舰娘和 lovelive 这样开始时没想到会火成如此地步的 IP 开始依靠新兴的手游页游平台获得爆炸性增长。虽然舰娘的用户数量至今还比不过 fate、偶像大师等国民级 IP，但是因为其在运营目标和方式上开创性的成就，在 ACG 领域造成的影响将更加广泛深远。至少从此在拟人化游戏方面会分为前舰娘时代和后舰娘时代。从各种跟风模仿的拟人化游戏，到影响力远播美国，甚至激发了美国创作者们模仿舰娘在众筹平台开始制作同类型舰船拟人游戏。

能够亲眼见证舰娘这样一个 IP 起于微末，发于华枝，并让它在自己的御宅道路上刻下深深的印记，实在是倍感满足。伴随着舰娘进入运营第四年的历史，田中也表示在新一年里会将包含意大利、德意志、美帝及其以外的海外舰投入实装，以及一些比较冷门的非一线战舰拿出来进行介绍。从仅仅捏他 IJN 历史转变为以全世界范围内的魅力舰船为目标。衷心希望舰娘长久。▲



镇守府通信

Guardian harbor Times

三周年纪念语音



虽然三周年纪念语音与季节限定相比是格外重要，但是因为舰娘规模越来越大，实装工作量也随之增长。就连玩家也很难轻松收集齐全部限定语音……

又及，本次纪念语音中新实装的部分更加明显得强调了CP属性，同型舰一起连续刷会格外有乐趣

16年春活

至截稿为止，万众期待痛彻心扉咸鱼纷纷的三周年总力战活动——16年春活，终于结束了。笔者前半月外出取材，几近死鱼只得发动信用卡 CI 才成功斩杀 E7……因此活动总结按下不表。不过幸好本次活动 Boss 强度并不很大，难点仅在于斩杀时的 6 姬护航（甲难度），在摸索出陆航编组的最大输出模式之后大部分玩家就都能轻松击破了，或者夜战六选一拼脸……

说起摸索攻略，倒是不得不提一个事件：活动前官方对推特上的著名攻略组大佬发去通知要求自主规制对活动机制的猜测。引起了一部分玩家的反弹（身在天朝的玩家没什么所谓就是了）。也不知道是不是运营为了让没工夫去琢磨，去实验的休闲提督就给他们乖乖切丙难度咸过去。至于本次新实装的陆航系统，笔者暂且先看会不会在通常海图实装，再进行讲解。

新梅雨立绘

教人完全没法安心发作五月病的活动结束维护后，11 区也踏入了想不出有什么人会喜爱的梅雨季。










基地航空队








开设！基地航空队 活动海域 敌舰完全击破奖励入手

おめでとございます！



想和你共同仰望这永恒不变的天空

——专访半次元人气 Coser 爱琴海的天空

■提供/半次元
■责编/稗 田
■美编/小 茧



半次元：欢迎美美哒吾王 w~ 来和大家打个招呼吧 ~

小爱：大家好 ~ 我是爱琴海的天空，可以叫我小爱 ~ 是 Coser 也是只摄影娘 ~=￣ω￣=~

半次元：爱琴海的天空这个 CN 乍一看觉得好长啊 ~ 怎么想到这个名字的呀？

小爱：因为实在是太喜欢爱琴海了 ~ 从很小很小的时候就开始喜欢大海和天空，爱琴海是我心目中天堂一样的地方，迄今也一直想着“结婚一定要去那边”呢！o(*//// ▽ ////*) q

半次元：小爱可是个超级 Saber 厨呢，当初是怎么拜倒在吾王的威严下的呢？

小爱：我一直最喜欢的就是吾王这种类型的妹子了！Saber 之前的本命是高达 SEED 里的卡嘉莉，也是出了十多次。我喜欢这种无比坚强、拼命努力、不屈于男人的女孩子，无论何时都能用坚毅的目光看向未来。所以我最大的梦想也是成为她们——不论在二次元还是三次元。

半次元：小爱一定也玩过游戏咯 ~ 女孩子打黄油是一种怎样的体验 ~ 这部游戏的几条线里小爱最喜欢哪一条呢？

小爱：【捂脸】其实最开始看的是 FSN 的动画，后来才去补的游戏。很羞耻然而为了 CG 还是硬着头皮玩啊啊啊！所有的结局全部解锁真是废了好大的功夫啊！最喜欢的必须是 Saber 线！跟大多数人喜欢的金剑 CP 不同，我是很喜欢士剑这对 CP 的。因为心疼作为亚瑟王的 Saber，所以更希望她能跟一个普通的男孩子在一起；希望她能作为阿尔托利亚，得到她自己平淡的幸福。

半次元：变装呆毛王的衣服简直不要太多，小爱一共战过多少套呢？最喜欢的是哪一套（。・∀・）ノ

小爱：战过 30 多套、60 多次！完全停不下来 ~~~ 最喜欢的衣服是隐藏结局那套。我特别喜欢那个幸福圆满的结局，薄荷色的长裙配上 Saber 的散发也是特别好看。战过 3 次，最满意的一次是去年在青海湖的大草原上拍的。只是后期还在拖延中。_(:3 ゝ∠)_





半次元：这套十周年的小礼服也拍的超唯美呢！来跟大家分享一下拍摄这套的脑洞吧～

小爱：这套衣服在看到海报的第一眼就喜欢上了，圣洁的画面和天使的形象特别符合我心中的 Saber，只是因为想不好合适的拍摄方法，所以一直搁置着。直到去年跟几个小伙伴决定去盐湖旅拍，一下子就想到这套衣服了～天堂一般的外景地真是太适合吾王了呀！不过本来只是想拍一个蓝色盐湖的，选在清晨是因为那时的光线最漂亮。能拍到金光灿烂的日出确实是意想不到的幸运。

半次元：话说小爱不只是 Coser 还是个妹摄哟～从另一个身份上看 Cos 作品觉得有什么不同吗？

小爱：作为 Coser 会更在意 Coser 的颜和表现吧。但是成为摄影师后，注意力就会集中到一部 Cos 作品的拍摄手法上。在欣赏 Cos 作品时，第一眼会不自觉地去看它的光线、构图、拍摄技巧，会考虑哪里拍得好的可以学习，或者哪里有问题要怎么改进。这大约就是职业病了。（笑）

半次元：最近有什么特别想拍摄的作品或者脑洞吗～来分享一下～

小爱：最近想拍全职高手！刚看完小说掉下坑……脑子里有很多画面迫切想要把他们变成现实！～前几天刚跟一个姑娘合作拍了一次百花缭乱，前期拍摄出了百花式打法，也是特别满意。然后想拍一些喜欢的和适合开脑洞的作品，比如『Fate』『RWBY』『怪物猎人』『恐怖宠物店』CLAMP 的作品等。喜欢旅游喜欢得不得了～所以旅拍是基本不会拒绝的～以及现在特别想尝试拍一些意识流的和有设计感的作品，欢迎有想法的 Coser 来找我合作呀！我不喜欢拍中规中矩的作品，喜欢挑战和脑洞～如果只是站着拍拍写真什么的我一定会拒绝的。同时我也是个不喜欢大规模后期的人，大约是因为摄影的职业病吧，包括抠图换背景或者做特效都很不喜欢，能前期做到的一定要前期做到，不管是自己 Cos 还是摄影都是这样，也是有点儿偏执。所以其实跟我合作真的是件很累的事情啦～（感谢迄今以来不嫌弃我的 Coser 们！）



半次元：平时除了拍照出 Cos，日常生活有什么娱乐项目呢～

小爱：看看动画日剧和舞台剧，其他基本没有了呢 _(:3 ゝ∠)_ 我平时上班和上课都很忙，所有的闲暇时间基本都献给二次元了～（这么看来我的生活好单一啊！）不过因为喜欢旅游，所以每个月或远或近一定要想办法出去玩几趟的～

半次元：听说小爱年初还有去日本旅游呢 w 有没有顺便去圣地巡礼什么的～



小爱：哈哈～倒是没有专门做巡礼什么的。去了秋叶原算吗？～因为有多年免签，所以日本还是去得很频繁的～今次是专程为了给另两只妹子拍 Cos 而去的，所以也没有太多的时间到处玩儿呢。

半次元：出去玩的时候有发生什么令你印象深刻的小故事吗？

小爱：深刻感受到了日本 Coser 的苦！在公共场合都是不能随便拍 Cos 的，只能去摄影棚，或者找一些公园的摄影会。另外秋叶原和池袋这样的地方，每半个月可能会有开放日，但也要申请了才能拍。很贵又很麻烦！而且 Coser、摄影、后勤都是统一价。在日本看到了无数架着三脚架自拍的 Coser，不由得感慨能在中国玩 Cos 是太好了！

半次元：专访就要结束啦～来和喜欢小爱和吾王的小伙伴们说点什么吧～

小爱：我觉得自己真是个特别普通的人，Cos 也好摄影也好，都只是因为喜欢所以自娱自乐而已。能得到你们的喜欢，实在是太感谢了。可我又是个很在乎别人看法的人，说我坏话我会难过很久，而只要得到一句夸奖我就会开心得飞起来。一直以来，能有人陪在我身边，给我意见和鼓励，我真是太幸福了。谢谢你们！谢谢！

背景简介

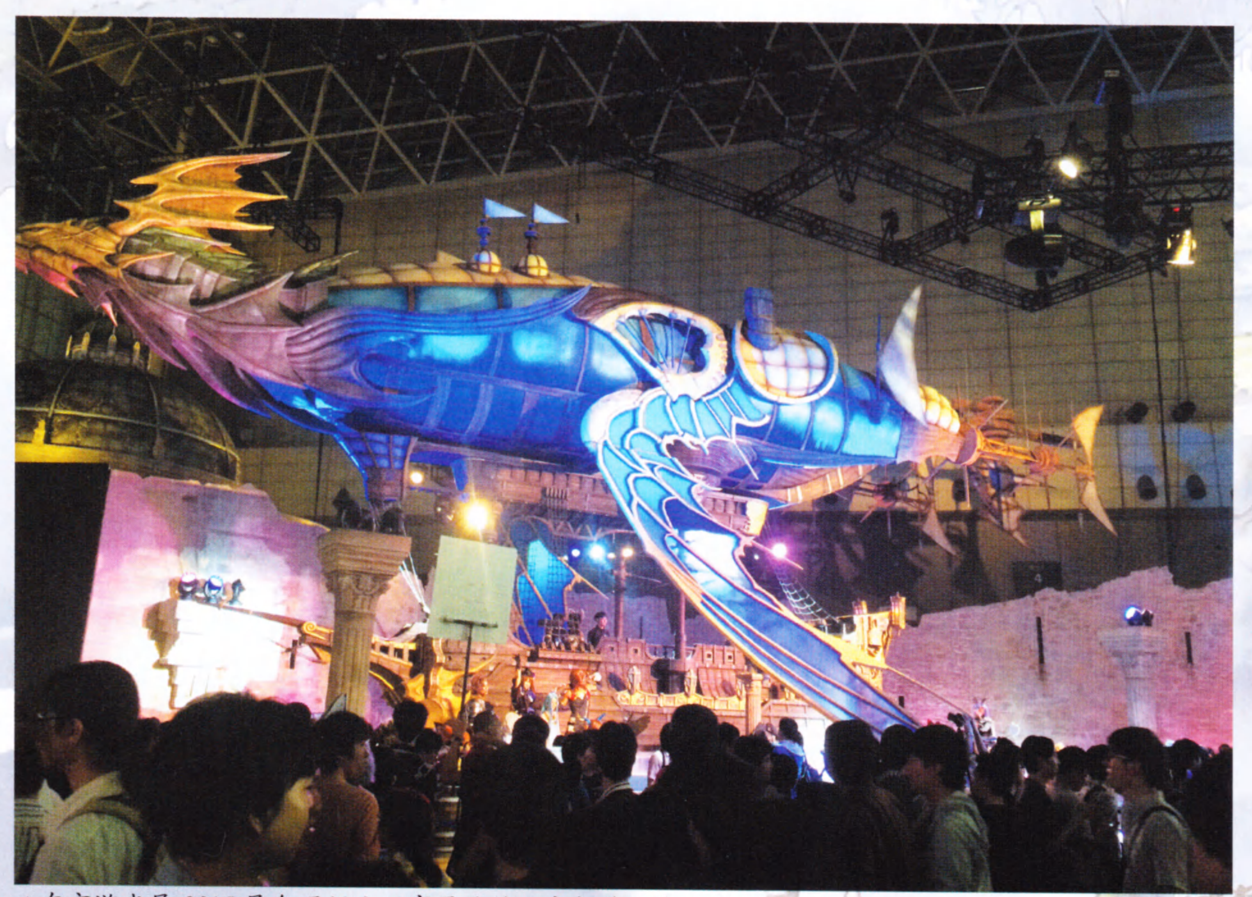
BACKGROUND INTRODUCTION

在游戏业界经历着社交卡游大潮洗礼的今天，面对着社交卡游这样一种快节奏、轻量化的游戏体裁，厂商们也大多采用了低成本、大批量的生产模式。在这个圈子里，曾经为世界所鄙夷的“天朝特色”的山寨大法每一天都在上演。大量只要把卡图换一换几乎就能完全互通的孪生游戏在这里不断上演着潮起潮落。面对着这样前所未有高节奏的，用户粘性与用户流动性并存的市场，低投入的投机型制作已经近乎于溢出的大背景下，高投入大制作的营销路线开始逐渐在市场中冒头。碧蓝幻想（グランブルファンタジー，Granblue Fantasy）由日本手游大厂 CyGames 于 2014 年 3 月开始运营，2 周年活动不久前刚刚完结。在去年的 TGS 上的大手笔展出令人印象深刻。目前注册人数已经突破 1200 万大关，其在谷歌市场和苹果 App Strore 营收榜上的位置已经跻身前三，并在 2016 年 3 月一度登顶，把手游营收万年王者、注册量超 4000 万的智龙迷城拉下马。该游戏目前已经成为运营商 Cy Games 手中最具影响力的原创项目。与之相关的 TV 动画、音乐 CD、广播剧、专刊、小说、同人展乃至集换式 TCG 卡牌对战游戏的复合式立体 IP 企划项目正在进行中。

在刚开始运营时，当时的运营木村唯人打算完全照抄神击巴哈的的倍卡模式，结果初次活动“降焰祭”即遭到玩家强烈反对，最终不得不终止倍卡计划改变运营方针。这次玩家反弹事件可以说影响了碧蓝幻想整个游戏的运营方针和走向，对碧蓝幻想成为一款独特的精品游戏起到了决定性的作用。

2016 年新年时，新年限定角色安琪拉实际出率过低再度引发玩家强烈弹劾。日本消费省对 CyGames 做出了限时整改令。经过整改后的碧蓝幻想，抽卡系统已经变得前所未有地人性化（与一年前相比，跟其他游戏比还是一副干 TM 课爆的样子），卡包的附加价值也是市面上游戏中最高的。虽然经历了两次阵痛，但每一次改动都令碧蓝幻想的运营方针和游戏体验得到更大层次的提升。因此虽然经历了如此巨大的负面消息洗礼，但丝毫不能动摇玩家对游戏的热情。其在未来一段时间内的前景都被相当看好。

碧蓝幻想的游戏制作阵容堪称豪华。别的不说，单是负责人设的皆叶英夫和负责音响的植松伸夫这两个名字放在一起，在宣传上就足以取得爆炸性的话题效果：把十年前『最终幻想』经典系列的金牌制作人起用在一个手游上，你这么吊真的没问题么？而事实上碧蓝幻想也没有辜负这两位金牌制作人的名声，人设美轮美奂且风格高度统一，音乐洗练流畅，大气又不失细腻。此外，既然是精品游戏，声优当然不能少，截止到 2016 年 4 月 23 日，游戏内角色一共 263 人，其中每一个角色，不问罕贵度，都一律配备了演出声优，几乎囊括了所有当下人气声优和曾经的人气声优，连近年来几近退役的冬马由美和平野绫都有出席。配上优秀的人设，甚至有不少妹子都被纷纷骗下水。篇幅所限我们就不把这些声优全部列出来了，现在碧蓝幻想的影响力和一年前已经完全不可同日而语，有兴趣的朋友可以自行寻找资料，并不困难。



▲东京游戏展 2015 展会现场上厂商居然将飞空艇作为展品搭设了出来



■ 文 / Amitlu ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

Ride wind of the Granblue Fantasy.

乘碧蓝色的幻想之风

世界设定

游戏的舞台设定在被神所遗弃的幻想世界。在这个世界里，碧空取代了海洋，陆地以一个个大小不一的岛屿的形态漂浮在天空中，岛和岛之间则是一望无际的碧空。岛屿和岛屿之间的通航，依赖于可以在空中飞行的飞艇——骑空艇，而驾驶骑空艇在空中各岛屿之间自由冒险的人们，被称为骑空士。熟悉 FF 系列的朋友们看到这里是不是心有戚戚焉了？不急，我们继续往下看：故事发生的“法达·格兰”空域生活着四个不同的民族，在这片据说是被神遗忘和遗弃的空域中，千年之前，两大种族“星之民”和“空之民”曾爆发过一场毁灭性的战争。这场被后世称为“霸空战争”的大战最后以空之民的胜利和星之民的覆灭告终，空之民控制了空域全境并繁衍生息，而星之民的影响却没有完全消失。作为擅长研究古代魔法的传说中的古代种族，星之民在上次大战中广泛使用的生物兵器“星晶兽”被残留在了各地，古代星之民后裔建立的拥有高度魔法文明的艾尔托斯王国也在历史的洪流中陷落，在经历各种政治变迁后逐渐转变成为重视机械技术的艾尔托斯帝国，其对周边空域不断展开侵略性的军事行动，并大力发掘和研究星之民遗产的星晶和星晶兽，将其作用于军事用途，引起周边诸多独立岛屿的警惕和不满。

主角和自己长年的好友——名叫小碧（ビィ，CV：钉宫理惠）的小龙一起在空域边境的一个小岛上过着与世无争的生活。但是有一天，主角自幼失联的父亲的来信打破了他们平静的生活：“孩子，到星之岛来吧，我在那里等你。”星之岛，那是传说中在碧空尽头的上古时代星之民的所在地，是所有矢志冒险的骑空士眼中的传奇之地。以此为契机，自小立志成为骑空士的主角决定向着无垠的碧空展开双翼。就在这时，他正好遇到艾尔托斯帝国的一位女骑士（カタリナ，CV：沢城みゆき）因为不能忍受帝国把一名少女（ルリア，CV：东山奈央）作为研究对象的行径而私自带少女出逃，主角打抱不平救下了被帝国军追捕的两人，却被帝国生产的星晶兽重伤，生死一线。这时，少女发动了某种神秘的能力，不仅救活了主角，更召唤出强大的星晶兽轻易解决了帝国的追兵。就这样成为了帝国通缉犯的一行人，为了逃离帝国的势力范围决定向其它空域进发，于是一场壮大的冒险就此展开。而随着旅程的继续，包括小碧在内的各人的非同寻常的身世也慢慢浮出水面……

如何，是不是满满的经典 FF 作品的即视感？FF 从 6 开始奠定的魔法文明与机械文明的冲突的对立这一 FF 系列暗线同样被移植到了本作当中。强大的军事帝国，等同于魔石的魔晶，霸空战争和 FFX 互发贺电。在商店里打造历史上的英雄们使用的武器时，很多熟悉的名字也会进入玩家的视野，比如杖类的英雄武器，就是 FFX 中大召唤士尤娜的七曜武器ニルヴァーナ；而 EXTREME 级共斗任务的任务地点，则是从 FF2 开始就登场的最终迷宫，大混乱城潘德尼莫乌姆。事实上有消息指出 CyGames 不仅手中持有最终幻想系列招牌召唤兽巴哈姆特、伊芙利特的著作权，更吸纳了部分前 SQUARE 的员工，因此碧蓝幻想中带有种种鲜明的经典 FF 痕迹实在是不足为奇的事情，人家游戏名称都带 Fantasy 嘛（笑）。总之，把碧蓝幻想看成是经典 FF 的精神续作是没有多大问题的，只要你能接受游戏类型的改变。



特色



一、丰富的游戏内容和上乘的游戏体验

很多在宣传上号称“本格派”“王道”RPG 的手游页游，实际游戏内容却显得苍白而贫瘠。这是由手游和页游的设计理念决定的。这类游戏一开始的市场定位是瞄准快节奏生活人群，给他们提供利用碎片时间玩耍的游戏娱乐。因此这类游戏往往在系统上追求移动娱乐和高度简化的系统，从而使得游戏本身的可玩性难以保证，游戏乐趣大多集中在收集和育成上。但是随着游戏市场的重新洗牌，越来越多像是 CAPCOM 这样的传统游戏厂商开始介入到这一领域，使得手游和页游也开始出现了复杂化的趋势。这一部分的游戏看起来带有更多传统游戏的影子，感觉更像是简化了的传统游戏装上了 Gacha 系统。碧蓝幻想处在这样的时间带上，使得这个游戏的系统设计也鲜明地带有这个时代的烙印。在简化方向上，游戏内角色只保留了攻击力、防御力和 HP 这三个属性，其中防御力还是隐藏属性，玩家无法查看和干涉；武器方面也采用整个作战队伍统一配置一套武器序列的方案，武器的基本参数也仅有攻击力和 HP 这两项，这使得玩家在对参数和强化方向的把握上非常简单，即使是没有接触过传统 RPG 的人也很容易理解和上手。但是另一方面，角色和召唤石自带的大量技能的组合又显露出部分传统 RPG 应有的复杂和深度。六大属性的相生相克对伤害和异常状态成功率的影响，武器、技能和角色之间的搭配，异常状态和强化效果的叠加规则，对敌人行动规律的解读，技能的

使用时机，多人战的配合，不同类型武器的配比优化等都成为玩家在进阶路上需要一一解决的课题。诚然，对于习惯于前FF时代那种灵活多变的RPG系统的玩家来说，这系统还是显得小儿科了些。但是对于一个手游，游戏系统的丰富程度已经是相当令人满意。另外值得一提的是这游戏的强化升级空间非常巨大，强化过程也比较平滑，不容易出现卡在某一素材或者道具上导致玩家长时间只能进行同一种枯燥重复劳动的情况。在整个开荒期中，玩家始终有很多事可做，能清晰地见证自己的成长，战斗有一定的趣味，加之偶尔人品爆发抽到好卡的激动，使得这个游戏在漫长的开荒期中的游玩体验绝对属于上乘。

二、出类拔萃的视觉效果



碧蓝幻想的美术风格是非常出众的。皆叶英夫领军的美术班底"皆叶班"经过传承，把他充满美术感的独特画风和线条由年轻一代画师重新演绎，形成了GBF当下稳定统一，唯美又透点空灵的美术风格。皆叶英夫本人画风走的并不是唯美路线，对角色的美型和Bodyline等要素并不重视。但在皆叶班年轻画师的笔下，他的画风和唯美风格进行了大胆的融合，在保留灵动美术风格的前提下角色形象更加性感、唯美，更加贴近大众的欣赏趣味，看起来赏心悦目。

美术和人设并非碧蓝幻想出众的视觉效果之全部。游戏中的很多战斗特效之华丽甚至超越掌机游戏。碧蓝幻想中的SD角色把时下流行的E-mote技术发挥得淋漓尽致，一个SD角色常常被按照肢体部位分解为数十个零件，每个零件的运动和遮挡关系都使用web脚本来判断和控制。这使得碧蓝幻想战斗中敌人和我方的SD角色动作丰富细致而又自然，完全做到了武器和SD角色之间的模块化，装备任何一把武器都能在主角的SD角色上反映出差别，每一把武器也都描绘得十分精致美观。游戏素材的分辨率也非常之高，据说有人把这个游戏外接到55寸电视上，清晰度依然很好。如此强大的画面表现，可以说完全颠覆人们对手游的印象。



三、宏大而又细腻的沉浸式音乐体验

植松伸夫做了那么多年的游戏作曲，深知游戏作曲和一般作曲的差别——游戏场景切换带有极高的随机性，音乐印象的鲜明强烈和对场景的适配对于游戏的BGM至关重要。页游玩家切换场景比传统游戏更加频繁，这就要求曲子的头几十个小节高度凝练。而植松伸夫在碧蓝幻想中交出的答卷无疑非常令人满意。风岛BGM入耳就让人感觉到草原上清风拂面，草笛悠扬；火岛BGM让你瞬间置身于幽深的矿山之中，深邃矿道中传来开采矿石的声音，仿佛是这个岛的古老文化在矿山间的悠久回响；水岛BGM则以眼前豁然铺开一片湛蓝无垠的海水为起点；土岛的葱郁，光岛的庄严，暗岛雾霾之





中的静谧安详和丝丝暖意……每一首 BGM 都做到了第一时间完美地向玩家传达到达新岛屿的瞬间的观感，并确定整个岛的基调。

更为可贵的是，碧蓝幻想不仅作曲质量高，为了迎合战斗流程和气氛，音频后期也对战斗 BGM 做了非常精细的加工。每场战斗的 BGM 都被分为若干段，配合怪物战斗模式的变化进行切换，真正做到了不论玩家攻略速度差异，音乐都能完美契合战斗场景。作者现在还记得当初第一次打巴哈，当巴哈血量降到一半以后，原 BGM 淡出，自然地带来一种风雨欲来的紧张感，之后伴随着巴哈挣开身上拘束具的演出动画，原先压抑沉重的曲风突然转入高昂的 Rock，伴唱更是瞬间将攻略气氛点燃。正是这种重视玩家体验和追求完美的精品意识，让碧蓝幻想的游戏体验几乎可以说在市面上的社交卡游中一枝独秀。

四、激动人心的战斗系统

碧蓝幻想为主角准备了不输于经典 FF 系列的丰富职业和技能系统，主角可以通过满足前置条件和消耗 JP 来获得各种各样的职业。加上职业特技上留出了一个 EX 位用于容纳来自于其它职业的技能，使得使用各种技能进行组合、搭配来实现不同的战术需求成为可能。你完全可能会看到一个自带群体加攻的牧师、一个擅长弱化敌人的歌星、一个能射出箭雨的格斗家、一个能正面扛下巴哈姆特龙息的小偷……职业间的混血强化可以让各个职业发挥出原本之上的威力，丰富多彩的职业给予了主角极大的可塑性，也带来了更多的变化和可玩性。在 2 周年更新中开启的 IV 阶职业，自由技能栏更是达到了 3 个之多，之后的战术变化将会更加丰富。

每个角色除了攻击以外还可以自由使用最多 4 个技能，正是这些千差万别的技能丰富了战斗要素。本作无 MP 设定，规制技能使用的是技能的冷却时间，个别技能需要消耗角色奥义槽。除去普通攻击和技能，角色在奥义槽达到 100% 的时候还能施放奥义，2 名以上角色同时施放奥义更能形成名为チェインバースト的连锁，参与人数越多威力越大。

武器和召唤石在本作中主要都是作为装备来给整只队伍强化战力。武器和召唤石根据装备位置都分主副，武器除自身参数外还带有各种各样的特殊技能来强化队伍战力，而装备在主位置上的武器更是会决定主角的元素属性和奥义性能；主位置的召唤石则可以发挥自带的被动加成效果，像是加攻、HP 徐徐回复等。召唤石可以在战斗中召唤出来攻击敌人并有一些特殊效果。

可能是受到怪物猎人巨大成功的影响，GBF 想要把多人游戏部分做成一个回合制的怪物猎人。这种设计最大的难度是如何兼顾玩家的自由、战斗的流畅又不损失合作性。回合制相比即时制最大的乐趣在于有充足的时间把操作优化到极致，更利于体验战术层面的游戏乐趣。而即时制毫无疑问更加适合多人共斗。这两种模式的混合有很大的难度。

碧蓝幻想在这上面做出了大量的努力，而效果还是不错的。根据怪物剩余 HP 的多少调节参战消耗和回报的倍率，鼓励玩家踊跃参战，让玩家之间共斗的时候最大限度地做到了来去自由又防止了冷场；各种状态和异常的持续时间我方以回合计，敌方以时间计的设计在保证自由和流畅的基础上又尽量保留了回合制的游戏乐趣。HL 级别的高难度怪分配上也采用了 deal 和必出关键道具这种相对公平的方案，削弱了玩家之间的竞争要素而更强化合作。碧蓝幻想在探索回合制和即时制混合的道路上做出的努力富有创意，且成效不凡。

战斗系统设计上一个比较有特色的地方就是很多敌人尤其是 BOSS 类角色都有一个 OD（OverDrive）槽和一个蓄力槽。蓄力槽全满后敌人就会使用技能，而 OD 槽则是受到攻击就会增加，当加满后就会进入 OD 状态。OD 状态下一部分敌人的能力会提升，技能会强化为 OD 技且每次施放后还会保留一格蓄力槽。这是非



常危险的状况，因为强力 BOSS 的 OD 技基本上都是团灭级的大杀器，如果不赶紧消除这种情况，你肯定只有败亡一途。消除这种危机的方法也很简单——当敌人进入 OD 状态后继续遭到攻击，OD 槽会不增反减，到 0 时就会进入 BREAK 状态。BREAK 状态下的敌人蓄力槽不会再增加，无法使用技能和 OD 技，更容易被打出连击，经过一段时间或者受到一定量伤害后才能恢复。面对强大的敌人时，能否迅速将对方打到 BREAK 是决定战斗成败的关键。

游戏中的大部分 BOSS 的技能和攻击方式都有非常多的变化，一定条件下还会触发特殊行动，让每一个 BOSS 的攻略方式都是不同的。很多 BOSS 如果配合不得当，人多反而比人少更难打……这一方面对玩家的合作提出了要求，另一方面也使得玩家在攻略的时候充满了探索、分析、编排和演绎的乐趣，而成功后获得的成就感和满足感也令人心醉。在今年 3 月的 2 周年大更新中出现的最高难度新怪 HL 巴哈姆特，就以丰富多彩而又强横霸道的技能组设计引发了玩家探索和交流攻略心得的热潮，来自各个骑空团的顶尖“天人”玩家汇聚一堂，探测和分析巴哈姆特的行动模式和招式特点，并逐一总结应对方案，最后汇总结成成熟稳定的攻略方案后终于达成 HL 巴哈首斩，整个过程称得上是跌宕起伏，激动人心。

又及，战斗中可以使用的回复道具绝大部分时候只有单体治疗药水、全体治疗药水和课金道具的圣灵药三类，其中单体回复药水的回复量为角色最大 HP 的一半；而全体治疗药水则是回复所有角色最大 HP 的 1/3。和传统 RPG 自由购买、制作并携带大量药剂不同，本作中的两种治疗药水是进入战斗时自动配给的，数量极其有限，也无法带离战斗。作为内购点的课金药物的圣灵药在战斗中使用可以让被全灭的队伍全员满血复活并加满奥义槽，但并不是说有足够的圣灵药你就能战胜任何敌人，在有恢复技能的敌人面前，如果你一轮攻击的伤害还不如对方的回复量高，那你无论有多少圣灵药也不可能战胜敌人。总体而言这是一个嗑药的战术比重很低的游戏，强化队伍和协同其它玩家作战才是唯一的出路。在 HL 级别的战斗中甚至禁止使用内购道具的圣灵药。在一部分活动如“星之古战场”的时候，还会追加部分活动专用药剂，本文仅是介绍向，就不一一赘述了。







入门指路

NOVICE GUIDE

碧蓝幻想从建号开始就有学问。首先，并不推荐各位买首抽号。原因是碧蓝幻想对刷首抽有着极其严格的限制，很多首抽号卖家往往会选择用刷招待码的方式来获取宝晶石刷首抽，这种号有被封停的危险。如果实在要买，请在做好责任自负的心理准备后，买 2016 年 3 月 29 日北京时间 18:00 到 2016 年 4 月 4 日北京时间 17:59 之间创建的账号，那时碧蓝幻想实施 1000 万人注册庆祝活动，每个账号都免费送了 70 抽，这个阶段的号可能刷招待宝晶石的数量相对少一些。

如何辨别账号是否是这段时间内创建的？这就要进入我们的第二个环节解说：新手自选。作为游戏里的促销手段，在创建账号后，游戏内就会自动生成一个新手入门自选卡包。这个自选卡包的卡池是由该卡包“生成时”的卡池来决定的。要判断一个号是不是 1000 万活动期间的号，可以点开新手自选卡包的 banner：



然后点击“交換チケットを使う”选项卡，观看“キャラ開放武器”当中的内容。注册时间在 1000 万庆祝活动期间的账号生成的自选卡池，应该包含以下几个特征：

包含以下全部角色：





并且不含以下角色：



满足以上全部条件的账号，就可以认定是在上述时间段内注册的。不过说到底这也只是减少了一点遇到不良品的概率罢了，如果卖家还是刷了大量宝晶石试图抽出更好的结果，依然很危险。除非卖号的人是可以信赖的，否则最好的办法就是如前所述，别买首抽号。

新手入门以后很快就会遇到的第一个问题就是：我自选应该选什么啊？笔者认为目前游戏中对新人提携效果最为明显的首抽推荐角色是コルワ，也就是俗称的纺织、织女（编者注：截稿前不久该角色刚从通常卡池中移出，7月左右复刻）：



作为引起巨大平衡性争议事件的主人公，コルワ是毫无悬念的全游戏最强角色没有之一。因为玩家意见太过强烈而被向下调整，但即使是下修后的コルワ，依然具有瞬间追平休闲玩家一年进度的实力：她自带一个叫做丝的标记，每回合 +2，如果当回合受到伤害就再 +2。她的奥义没有伤害，但是可以强化自带的 3 个技能的效果量和持续时间。1 技能和 2 技能有效时间内在 10 丝状态下施放奥义，能够给队伍全员带来最大 145% 的攻刃强化和极高的连击 buff，而且如果使用熟练的话这些加成 buff 能持续相当长一段时间。一个休闲手游玩家玩 GBF（注意是休闲的手游玩家，不是 GBF 的休闲玩家。GBF 玩家的“休闲”定义和一般手游完全不一



样 233）一年下来的队伍强度差不多也就是这个水平。同时作为风属性角色的コルワ和游戏里最亲民的新手属性风属性可以无缝对接。总之如果你有条件自选コルワ，那么不用犹豫直接拿走。由于新手自选卡包的生成时间等于玩家注册的时间，选择一个卡池里有コルワ的时间来注册账号是获得コルワ的最便捷途径。

如果你因为种种原因无法选择コルワ时，比较推荐的新手向角色则是ヨダルラーハ，俗称尤达大师、水老头：



尤达大师是一个非常极端的角色：在开场时他会自带 3 枚“三幕”标记出场，而无论是释放技能还是普通攻击都会消耗 1 枚“三幕”标记。“三幕”标记每 4 回合会自动补充 3 枚，此外也可以用尤达大师的 3 技来加以补充。在“三幕”标记没有用完的前提下尤达大师的所有性能都是游戏中顶级水准：1 技能拥有游戏内攻击技能最高级别的倍率且会造成两次伤害，CD 也很短；2 技能可以从 BOSS 的强力单体攻击下保护全队幸免于难而且自身毫发无损；普通攻击将全部变成三连击；奥义更是每有 1 枚“三幕”标记就会追加 333333 点无视防御的无属性追加伤害，3 枚“三幕”标记全满的情况下奥义可以追加对于新人来说想都不敢想的 999999 点真实伤害。这当中属奥义的 100 万追加伤害最为实用。对于平砍伤害很低的新手，短期战斗中的效果甚至比コルワ还要明显得多。游戏中的掉落和贡献排名相关（MVP 与准 MVP 有追加掉落），而贡献在绝大多数时候是由伤害决定的。100 万追伤带来的贡献能及大地提高你开荒过程中的掉落率；而在怪物防高血少的共斗任务中，尤达大师的 100 万追伤往往能直接杀死怪物抢走 MVP，这使得尤达大师和有着类似技能的十天众的サラサー一起被称为共斗毒瘤：很多房主在共斗中是禁止房客使用上述两人的，如果你用了会被直接踢出房间；在自己做房主的时候，可以靠尤达大师以低战力强行莽过一些超出你当前战力的怪从而开启靠后的共斗关卡，无论对于尽早开启 EX 职业还是打素材都有极大的好处；在团战中，很多新手骑空团甚至可以仅凭尤达大师的奥义追伤，采用每人带尤达大师放一个奥义的蝗群战术，和中等水平的骑空团在 AT 时间内打得有来有往。



尤达大师的缺点和优点一样极端，他包括普攻在内的几乎所有行动都会消耗“三幕”标记，碧蓝幻想没有防御和逃跑指令使得其消耗无法控制。即使完全不开技能，也依然会出现一回合的空窗期，如果要运用上述强力技能的话尤达大师就会满身都是空档。当“三幕”标记耗尽后尤达大师就会进入攻击防御减半技能效果缩水的脱力状态，很容易被一刀毙命。偏偏碧蓝幻想中的怪都倾向于攻击最怕打的角色。哪怕存活，空窗期受到的伤害异常高也会直接拖累整个队伍的回复线。由于玩家无法通过操作来优化“三幕”标记的消耗，当玩家队伍质量提升，100 万伤害已经随手可得时，尤达大师就会变成队伍中一个非常尴尬的角色，这一点只能期望 5 破能有所改进了。

自选券的有效期为 7 天，记得别放过期了。而随之一起入手的 10 连券不要用，原因后述。

新手入门以后的第二个问题一般是：好多事情要做啊啊啊啊啊，我该做什么？答案也很简单：先去打主线任务。首先，比起活动和 EX 任务，主线任务实在是太简单了，如果你连主线任务都吃力，就不要去那些任务上浪费时间了。BP 可以用，见到马格纳就上去蹭，摸一下就行，死了也没关系，能打出尤达大师的三幕奥义就是胜利。主线任务最明显的一个好处就是会送你剧情 SR 角色，对于队伍十分空虚的新手很重要。其中カタリナ和オイゲン的性能在免费角色里都是拔群的，在你有更好的角色前都可以成为队伍主力。

主线任务打到 8 章结束，赌场就会开放。不要犹豫了，进去赌吧。赌场里每天都可以领一些免费筹码，发家最稳定的方法是打豪斯，DOUBLE UP 选择 2 CARDS，就是先翻开一张牌然后猜下一张牌和翻开的牌相比谁大谁小。中位数是 8，哪个概率大点总会算吧。一开始可以从 1 个筹码一局的开始赌，当有 3000 以上筹码就可以赌 10 个筹码一局的，30000 以上筹码再提高到 100 个筹码一局。积累到 300 万左右的筹码就可以去玩 SUPER BINGO，是个很简单的游戏，就是看随机掉落的球上的号码能否在盘面上连成一线。如果是钻石或者星星号码连成一线奖励更高，最高奖励可以达到 77,777,777 枚。赌场的奖品里，召唤石アナト是一定要换的，这个召唤石通过混赌场就可以免费入手，但性能却与课金召唤同等。这就是为什么风属性被称为最亲民属性的原因之一。除了アナト，记得每天一定要把 BP 药和 1/2AP 药也换完攒起来，前期少用，因为战力低的时候药的投资所能产出的价值十分微小，将来药到用时方恨少，这个积累过程非常重要。再疯狂一点的话去换各种マグナアニマ。每天的药换完需要 25000 筹码，这个很容易达到；而每天的 6 属性アニマ全部换完需要 300000 筹码。除此之外每个月上新一次的玉钢、月光晶也都是非常有用的道具。当然，对于刚开始玩这个游戏的人，很少有人会把这么多精力投入到打牌中去，但我还是推荐尽量做，等到了中期，需要打马格纳召唤兽的时候，这个前期积累会变得非常有用。

主线任务的第三个好处是，获得宝晶石。宝晶石是在抽卡时可以当钱用的东西，新人上来的时候宝晶石获取速度是最快的，而打主线剧情又是宝晶石获取方式中最简单的一种，可以尽力多攒，但不要用，留着。前期撑死了花 500 石头去商店里买个武器仓库就行了，原因见后。主线任务的最后一个好处就是，以每一点 AP 获得的经验值来看，练级效率是极高的。

新手入门以后的第三个问题一般是：我什么时候用宝晶石抽卡？要不要课金抽？对一般人的答案是忍一忍，登录拿到的单抽券和自选



时候得到的 10 连券也留着，等到 SSR 出率翻倍的时候再抽，一般是在每月月底。新人攒宝晶石快，如果加上之前省下的 10 连抽券，玩两个月以后一口气抽个 40–50 抽不成问题。新人有抽卡和掉率提升的优惠也不是什么秘密，如果你是欧皇血统或者石油王血统，抽得好一下子游戏就上轨道了。在这里要特别提醒的是，碧蓝幻想队伍的构筑是以打怪掉落的免费武器为基石的，没有好的后备武器手持强力角色和召唤也是枉然。像某些手游一样等抽到好卡再开始认真玩的做法不是很推荐，因为这个等待的过程很可能会让你失去新手加速期巨大的掉率红利。

新手入门以后的第四个问题：JP 好多啊，练什么职业好？首先，JP 好多只是一个暂时性的假象，因为新手升级快，加上低级职业 JP 需求量低，容易让人产生一种 JP 用不完的错觉。随着你游戏的进行，JP 就会慢慢开始吃紧了，所以要学会节约 JP，不要满地撒网练一堆初级职业，那只会让你在中期缺乏必要的职业技能过得无比痛苦。练职业就应该选好目标，一口气直接练到顶。一般来说，任何一个新人，刚上手都应该选择把暗黑剑士（ダークフェンサー）给练出来。当你没有足够的实力时，就算点出鹰眼、明星这些大佬常用职业，你也会发现自己完全发挥不出这些职业的威力。这些职业都是锦上添花型，做不到雪中送炭。当大佬打算单挑自己也觉得棘手的敌人时，你往往会发现他们也换上了黑剑。

结语

游戏的背景设定毫无疑问来自于人类历史上的大航海时代。大航海时代是人类历史上一个充满浪漫的时代，虽然也有着种种不容忘却的历史黑暗面，但无可否认的是，那是一个大发现的时代，是冒险家们的黄金年代。水平线的彼方隐藏着令人惊异的未知、无垠的广阔、数之不尽的奇珍异宝、风情万种的异域民族和令人耳目一新的新事物。那是人类第一次把自己幼稚的双腿迈向广阔世界的尝试。而在本作中，把湛蓝的大海换做了无尽的碧空，更是强调和突出了这种立意恢弘的浪漫派幻想色彩。第一次登入碧蓝幻想的官方主页，从主页背景图片上那片一望无垠的碧空，就能清晰地感受到制作方试图传达这种关于世界的浪漫幻想的意图。但是很可惜，受限于社交页游这种载体的限制和游戏体验重心向 Gacha 偏移的影响，这种浪漫色彩在游戏中的表达非常有限，仅在关于各个岛屿之间迥异的风土人情的少量描写和各种马格纳召唤兽战的战斗背景上能寻觅到一丝踪迹，玩家刚刚展开的想象的翅膀缺乏足够的支撑，导致玩家很快将这种浪漫情怀彻底遗忘在脑后，不能不说是本作一个极大的遗憾。

限于篇幅，作者能给予大家的引导也就到这里了。作为一款制作阵容豪华，处处透着最终幻想影子的浪漫派幻想页游，我个人认为碧蓝幻想是非常值得尝试的一款佳作，诚意向诸位推荐。▲







“绚烂雏绘”与“影之轨迹”

Katagiri Hinata

Hikage Hinata

■文／完蛋了的国王 ■责编／小黑、稗田 ■美编／小茧

“阳”之片桐雏太与“阴”之日阴影次的世界(中)

片桐&回阴

她走阳关道 他过独木桥

TAZOUYANGGUANGDAO



『ONE2』虽然是硬着头皮开发出来了，但说到底NEXTON的铃木社长并没有太把BaseSon当回事，这是他的经营哲学使然。NEXTON——或者说所有经营拔作的游戏公司——的策略就是“乱枪打鸟”，游戏品牌的马甲需要常换常新，反而并不执着于某个品牌的长期口碑，所以在这种经营哲学的指导下，『ONE2』发售后铃木考虑的并不是酝酿品牌的下一部作品，而是风马牛不相及的去成立另一个新品牌，这就是几个月后诞生的SCORE。铃木的另一条经营哲学就是坚信员工的工作负荷必须最大化才能体现其价值，早先逼走了麻枝准等人不能不说是这种万恶资本家式的经营理念在作祟，如今他故伎重演，把刚刚闲下来的BaseSon整套班底调到SCORE，去开发一部叫『先生だーいすき』的新作，游戏的原画师确定为片桐雏太与八叶香南的组合。



▲为大手书店 Melon Books 绘制的两位板娘

很可能是受『魔卡少女樱』风靡日本的影响，今次SCORE的课题是做一部纯粹的萝莉风游戏，话虽如此5位女主角的设定倒是很耐人寻味，4个幼女型角色（SCORE称之为“低身高少女”，借此巧妙规避审查风险，话说铃木社长为什么你会这么熟练啊？因为人家是软伦理事长）外加一个熟女教师，明眼人一看便知这个熟女教师又是铃木社长的恶趣味，在满满的拔GAME情怀熏陶下，5个女主角里有一对母女丼，还有一对双子姐妹丼，好一份超值套餐呢。双子里的姐姐叫西园寺智世，从外形和名字都怎么看怎么像抄袭『魔卡少女樱』里的大道寺知世，当然这种事铃木社长是不会承认的。既然是用拔GAME的思路来开发纯爱萌系游戏，那么设定层面的事简单粗暴一些也无所谓。脚本大纲是这样的，玩家扮演的主角来到叔母开办的教会女子学校担任教师（叔母不能啪啪啪，否则倒是一个标准的拔GAME开局），学校的宿舍里住着几个穷人、孤女、自闭症之类的弱势群体，主人公的责任就是去开苞……咳咳，开导这些低身高少女，与她们共同达成happy ending。工作嘛没什么好挑剔的，管她什么身高画就是了，总之片桐这次要挑战的课题是幼女体型的角色。

把自己原本画风的头身比增大，抑或缩小，究竟哪个方向更难一些，这个问题似乎并没有定论，笔者个人感觉还是后者更容易些吧。早先读过一本介绍日本著名画家竹久梦二的书，作者盛赞梦二为日系卡哇伊美少女画风的鼻祖，从未受过正统美术教育的梦二确实以自己的审美观画过一些头身比奇特的女性，也画过实实在在的幼女，但说他跟现今大行其道的美少女画风有什么直接的关联，笔者还是觉得跨度实在太大了些。倒是该书作者后来提到的美少女画风的变迁脉络颇值得参考，据其言从梦二开创的“少女抒情画”到真正的少女漫画的“进化过程”有两大特征，一曰眼部尺寸的扩张，

二曰头身比的减小。笔者深以为然。其实也就是说少女漫画里的女性角色最初是以所谓的“三头身”的小头身比而为大众所接受的，所以说深受少女漫画影响的大批日本女性应该早已习惯了接受小头身比身材的角色画风，这当中也包括后来亦成为画师的一群人。另外再从女性生理的角度来说，所有女性都经历过小头身比的女童阶段，但在成年后却未必有条件拥有黄金比例的八头身，尤其是对于身高普遍只有 1 米 5 左右的日本女性来说，所以从感情上来说女性画师恐怕也比较不排斥三头身的萝莉角色吧。虽然有点扯远了，不过在『ONE2』之后马上变换风格，片桐雏太显然是做好了十足的心理准备的，『先生だーいすき』以后她继续创作过不少优秀的萝莉型角色，其中最著名的莫过于『恋姬无双』里的孔明和凤统。

当然『先生だーいすき』游戏本身并无太多亮点，倒是无形中成了片桐与日影二者分道扬镳的开端，从那一刻起，一个走阳关道，一个过独木桥，各走各的路，也各有各的精彩。2003 年 3 月 Liquid 发售了第二部作品『僕の牝秘書は同級生』，在该作中独挑大梁的日阴影次画风激变，仿佛一夜之间色气度猛涨数倍，让人简直无法相信这竟是一年前画『ONE2』的同一个人。其实跟片桐到哪里都有一整个团队前呼后拥不同，日阴的日子一直过得苦哈哈、紧巴巴的。从 SCORE 拆东墙补西墙的做法就不难看出整个 NEXTON 人手吃紧的状况，如果是开发普通题材游戏的团队因为预算较充足，情况还稍乐观些，但技术含量略低，预算较少的拔作团队就没有这个福气了。日阴影次因为制作人阪本海老人的一句话从 BaseSon 调到 Liquid，说好听点也算是画上了独占原画的出道作，比之前更进了一步，但说得实在点日阴平时更像个打杂的而不是堂堂拿最高薪水的主力原画师。据说刚到 Liquid 那会日阴几乎什么都干，上至人设原画，下到算账收快递，更夸张的是他还要一边给自己的原画上色，一边时不时给脚本出谋划策，令人怀疑是不是这个品牌除了阪本海老人跟他以外就没有其他人了。一





▲天使与魔鬼，收录于电击姬画集『Sweet Girls』

人身兼多职固然是出于节省成本的目的，但毕竟是以耗费员工的心力为代价，并非长久之计。

好在日阴影次还年轻，心态也比较乐观，总说他进 NEXTON 就是看中能名正言顺地画黄图，别说有多开心。做拔 GAME 确实需要像日阴这样的人，既要耐得住寂寞，默默接受出不了大名的现实，又要给自己找到合适的宣泄出口，这个出口其实就是游戏本身。拔 GAME 大多有一些阴暗的设定，这些设定往往就是主创人员内心阴暗面的折射，无论是施虐还是被虐，创作者所做的就是把自己的欲求投影到角色身上，借此达到宣泄的目的。同时得到宣泄的还有玩家们，完美的双赢，所以阴暗的设定作为拔 GAME 的基调才会大行其道。日阴影次的画力虽然还不能与白猫参谋平起平坐，但他一上来就表现出的老练确实让人暗吃一惊，『僕の牝秘書は同級生』是一部口味颇重的作品，充斥着调教、凌辱、轮〇等元素，H 浓度很高，单论事件 CG 的设计这一项就够日阴苦恼一阵子了。有意思的是，日阴影次从个性上说是个挺循规蹈矩的老实人，他多年来一直以 NEXTON 员工的身份在业界活跃，并未越雷池半步，去造次什么跨界走穴，也没想过为了追求自由而选择辞职当个体户，他的日常就是朝九晚五到公司坐班干活，真不晓得设计 CG 场景、各种 PLAY 花样的灵感都是从哪里来的，总不能堂而皇之地在公司里大看特看黄书黄片吧，也不大可能来源于生活，总之是挺神奇的一档子事，而且随着他画拔 GAME 越来越上手，便愈发觉得日阴这个人真的就是天生的拔作画师。

片桐 & 口阴

有福不同享 有难要同当

TAZOUYANGGUANGDAO

原以为身在阳面的片桐雏太应该发展得更顺风顺水，没曾想首先遇到瓶颈的却是BaseSon，而且瓶颈来得太快——仅仅只发表了第二部作品而已。

2003年片桐重回BaseSon参与新作『屍姫と羊と嗤う月』的开发，8月游戏正式发售，却遭遇销量的当头棒喝，NEXTON虽然一如既往地没有公开游戏销量的准确数字，但在当年的销量TOP100榜单上该作名落孙山，销量应当不会超过7000套，可就在前一年『ONE2』还靠着前作的余威大卖了1万8千多套，时隔一年便遭遇如此的惨淡表现不能不教人失望。在这部备受期待的新作里，BaseSon大胆变换风格，挑战了一把学园传奇AVG，这一题材在当年还是相对的冷门，然而仅仅一年后，横空出世的TYPE-MOON就凭一部『Fate/stay night』霸气地宣告其他公司在此后十年里都别想在学园传奇这个题材上有所突破。而『屍姫と羊と嗤う月』就如同其他不出名的同类题材作品一样，早早的就被岁月所湮没。要做好一部传奇AVG无非是两种方式，要么玩设定搞逼格，要么惊悚悬疑加重口味，BaseSon选择了后者，或许他们认为这是一条风险和难度都较小的路子，但日后的事态发展证明BaseSon做出了错误的选择。BaseSon的主创团队都是东拼西凑而来的，主力脚本青木拓也以前在PL+US，新加入与片桐搭档的另一位原画师かんたか则一直作为樋上至的后继者在给支离破碎的Tactics撑场面，尽管这些人的出身不同却都有一个特点那就是受过NEXTON浓郁的拔GAME氛围的熏陶，所以一提到“重口味”三个字第一反应自然是往拔系风格上面去靠，于是在『屍姫と羊と嗤う月』里充斥着触手、凌辱、轮○这些常见的拔GAME要素，一瞬间就模糊



▲『假面骑士』系列的同人插画，收录于片桐雏太的同人志『Hinadamari 5』里



了 BaseSon 与 Liquid 的定位，让原先期待纯爱萌系风格新作的玩家们有些不知所措。同时由于受到市场大环境的影响，青木在给脚本定基调时有意无意的加入了郁系的作风，这使得片桐在把握人设风格时也出现了一定的偏差，经验还不太丰富的片桐似乎误以为郁系风格的角色就是表情阴沉，着装配色黯淡，如果再加上惊悚的元素，那八九不离十就是哥特风了，殊不知市面上很多成功的郁系作品反而是在狂气度上大做文章，并不拘泥于“郁”字本身的解释。

此外片桐也在人设中犯了一些虽谈不上致命，却足以看出其不专业的错误。比如她曾在画集里点评自己给主角们设计的制服是哥特萝莉风，姑且不论片桐想象中的哥特萝莉与现实里的哥特萝莉是不是一回事，至少她并没有搞懂这种风格的萌点在哪里。这部新作走了与『先生だーいすき』背道而驰的另一个极端，登场女主角几乎各个“胸襟宽广”，搔首弄姿起来色气度不输给一般的拔作，搞得仿佛是要跟隔壁的日阴别一别苗头。既然有如此傲人身材，那何须用哥特萝莉风来妆点，肌肤露出度很低的哥特萝莉风本来就不适合肉弹风格的身材来穿着。一提到具有贵族气质的姬角色就联想到哥特风着装这固然是好的，但如果仅是一知半解果然还是会露出破绽来。

不过，『屍姫と羊と嗤う月』的失败并没有给 BaseSon 的命运带来什么决定性的影响，不等片桐和她的小伙伴们总结经验教训以备择日再战，NEXTON 的资本机器再度高速运转起来，在紧接着的 2004 年里，铃木社长又一口气创办了 Nomad、Lusterise 等三个品牌，继续在拔 GAME 方面高歌猛进，似乎早就把 BaseSon 的小小挫折抛诸脑后了。正合铃木社长口味的 Liquid 在这一年里也有了长足的发展，先后推出了『凌辱家庭餐馆调教菜单』、『魔将之赘』和『凌辱ゲリラ狩り 2』三部新作，在整个 NEXTON 里风头无出其右者。日阴影次担纲了『凌辱家庭餐馆调教菜单』的原画，表现可圈可点，此时的他已经完全适应了拔作画师的角色定位，心安理得地画着黄图，拿着薪水，不再去琢磨怎么上位主力原画师这档子事。可就在这个关头命运又跟这位名字里自带阴影面积的画师开个了不大不小的玩笑，BaseSon 居然再次点名想把日阴影次要回去继续跟片桐雏太搭档！没办法，日阴只能把 Liquid 后续作品主力原画的美差让给交换过来的かんたか和其他外





▲出自『凌辱家庭餐馆调教菜单』中的 CG

注画师，重新当起了那已经有点不太习惯的第二原画师。

新作名为『夕緋ノ向コウ側』，BaseSon 偏不信邪，还是继续挑战学园传奇 AVG 题材，不过貌似这次捉对了路子，不仅有凌辱、调教的重口味，也在体现恐怖惊悚的都市传说的世界观设定上做了些文章，有了更充实的脚本作为支撑，揶揄 BaseSon 是在开发变种拔作的声音也少了很多。日阴的回归更是让不少老玩家欢呼雀跃，片桐 × 日阴这对搭档合在一起就意味着“阴阳调和”，这种奇妙的平衡感似乎很难用言语去形容，或许是画风上的互补，或许是作画质量的稳定性，又或许只是人们的心理作用，这种安心感贯穿了两人合作以来的这十多年间，某种程度上可以说是 BaseSon 作品大卖的保障。但话虽如此，这次的『夕緋ノ向コウ側』却仍然没能卖出一个好数字，甚至让片桐等人脸上无光的是，『夕緋ノ向コウ側』的销量竟然还不如『魔将之赘』，明明是把かんたか换到了 Liquid 才召回了日阴影次，却败给了かんたか原画的『魔将之赘』，这可真叫啪啪打脸。不过



片桐雏太 春风撩动乙女心

TAZOUYANGGUANGDAO

强扭的瓜终究不甜。BaseSon 用了两次宝贵的尝试才明白了这个道理，啊！多么痛的领悟！好在为时不晚。铃木社长对 BaseSon 并未完全失去信心，好就好在他手里有的是游戏品牌，拔作卖得风生水起，总账只赚不亏。但人总要有点追求不是？一辈子卖拔作那跟咸鱼有什么差别？所以 BaseSon 的牌子不能倒，还是要做做纯爱游戏滴。

新作被命名为『春恋 × 乙女』，题材是再王道不过的学园恋爱 AVG，却也是 NEXTON 一直以来的软肋，为此 BaseSon 准备了一个由 5 人组成的庞大脚本写手阵，还请了一位叫骑士二千的外注画师来帮助片桐雏太，至于为

『夕緋ノ向コウ側』的沉沙折戟很大一部分原因倒是并不在于 BaseSon 本身，正如前文所说的，『Fate』一出谁与争锋，销量 TOP20 里都找不出其他大手品牌开发的跟『Fate』同等类型的作品敢于来刚一下正面，何况 BaseSon 这种开发实力不强的三线品牌。『夕緋ノ向コウ側』只能说是生不逢时，其实该作的原画表现非常出色，仅 4 位女主角却劳师动众的用两位原画师来分担，由日阴来担当的其实只有眼镜巨乳教师贝塚信乃这么一个熟女角色，仅仅为了一个角色就占用了日阴半年的档期，游戏总开发周期长达一年多，足可见制作之用心。不过也亏得日阴影次是个个性随和的老好人，换了别人早就跟 NEXTON 掀桌走人了，为了一个角色就要强迫日阴放弃至少两部游戏的原画工作，更匪夷所思的是，在完成『夕緋ノ向コウ側』的原画后，日阴竟然跟着整个 BaseSon 团队一起被雪藏了一年多无所事事，直到 2006 年 6 月才重回玩家视线，真真是有福不同享，有难要同当，连作为旁观者的笔者都觉得 NEXTON 的用人是不是太随心所欲了。





▲爱哭虫女版宋江，作品出自 NEXTON 官方精选画集

什么又把日阴影次给晾到一边，多半是因为游戏的可攻略女主角全部为在校学生，没有一个标准意义上的熟女，所以没有日阴的用武之地吧。话说回来，全部6位女主角，加上玩家扮演的男主角的身份都是在校生，这就意味着至少在人设上『春恋 × 乙女』走的是最最常见的学园恋爱游戏风格。与之相匹配的脚本也是如此，设定一个时间期限，然后分别进行共通线和角色线的攻略，最后根据玩家的选择达成某一个 Ending，乍看之下确实没什么特点可言。那么『春恋 × 乙女』的卖点究竟在哪里呢？是靠卖画吗？这只答对了一半，BaseSon 确实有把逐渐成熟起来的片桐雏太作为主打卖点的意思，制作组用了超过常规一倍的时间来打磨游戏 CG 也是冲着讨好玩家的目的去了。不过『春恋 × 乙女』本质上并不是一部让玩家欢乐地收集 CG 的傻白甜式的作品，在分别攻略过全部 6 位女主角后玩家们会发现，其中有 3 位都有非常明显的性格上的阴暗面，不是为某人的死自责就是本身身体羸弱，而主人公也因为儿时遭遇过车祸而留有深刻的心理创伤。结果搞了半天 BaseSon 还是顽固地把郁系的元素给保留了下来，该说是对主流市场存在误读好呢，还是对 Tactics 时代的辉煌还留有执念好呢。总之，在看似明快的作画风格的背面居然还保留着一些致郁元素，这可能是让很多玩家始料未及的，这也是对本作的评价两极分化很严重的主要原因。不过游戏有话题性是好事，对销量有积极的帮助。

既然决心打入主流恋爱游戏的激战区，BaseSon 显然事先研究过各大手品牌的成功商法，『春恋 × 乙女』的销售策略非常讲究，正式发售前在 Comiket 上大派“体验入学 CD”和“夏季体验入学指南”，跟玩家们混个脸熟，之后初回限定版发售时附带大量特典，从设定资料集、广播剧 CD，到通贩才有的特典小册子，甚至在 SOFMAP 这样的大店销售时还有额外的特典原画集和 CD，片桐雏太也是卯足了劲拼命表现，这些特典所需的原画插画大都出自她一人的手笔，作为品牌当家原画师这是当仁不让的工作。BaseSon 从本作开始也舍得大把花广告费了，在『电击姬』、『TECH GIAN』这类大手游戏资讯杂志上连续几个月刊登宣传海报，片桐的插画技术在这个时期可谓突飞猛进，作画软件换成了手感尚佳的 SAI，硬件也更换为高性能的液晶绘图板，对比前后两个时期片桐的作品不难发现，从『春恋 × 乙女』开始的插画



▲这位银发爆乳抖S御姐是女版的卢俊义

作品色彩丰富度和上色精细度更上一层，画风的稳定性也达到了一个新高度，可以说现在所看到的片桐雏太的标志性画风是从『春恋 × 乙女』时正式确定下来的。

有了以上这些还不够，『春恋 × 乙女』为了刺激销量还动用了非常规的营销手段，游戏初回限定版刚发售后不久，官方就放出公告宣布停止市面流通，商品全部召回，理由是发现了“违反‘软伦’规定的 CG”，必须经过修正后再重新发售。如果换做是其他公司的游戏玩家们大概也就信以为真了，可“软伦”是铃木社长的囊中物，违不违反规定还不是他理事长大人的一句话，这种此地无银三百两的做法十有八九是为了给游戏炒作话题，就像当年很多动画要靠无修正版 DVD 拉销量一样，无非就是个噱头罢了。连这种盘外招都用上了，这回 BaseSon 是真的把宝都押在『春恋 × 乙女』这一部作品上，颇有点不成功便成仁的决心。

『春恋 × 乙女』最终的成绩当然是得偿所愿，以 1 万 1 千多本的销量重新杀回年度榜单 TOP100，虽然在 50 名开外毕竟是久违的进榜，可喜可贺，也不枉片桐和她的小伙伴们卧薪尝胆的这一年多时间。不过有心人也在那一年的销量榜 TOP100 里发现了另一个名字——由 Liquid 出品的『圣奴隶学园』，销量 1 万 2 千本，排名比『春恋 × 乙女』还高出三个位置，游戏的原画师不是别个，正是给 BaseSon 晾在一边的日阴影次。



▼出自『圣奴隶学园』

话说『夕緋ノ向コウ側』发售后日阴并没有马上返回 Liquid 继续做他的主力原画师，个中原因不明，但当得知在新作『春恋 × 乙女』里没有自己的位置时，日阴最终还是无奈回到了 Liquid，此时恰好有一个新企画等待着他的归来，这就是彻底改变了日阴影次业界地位的『圣奴隶学园』。

Liquid 此前凭借几部高 H 度高品质 CG 的作品已经在业内树立了口碑，但也长期苦于经营不善的现实，一再邀请知名原画师使 Liquid 背上了沉重的成本压力，但在日阴影次、かんたか两位自社培养的画师逐渐能独当一面后，Liquid 的经营状况开始好转。2005 年 7 月发售的由外注画师安藤智也担当原画的作品『背德学园』大卖近万张，首次令 Liquid 跻身年度销量榜，顺着这个势头 Liquid 开始与 BaseSon 殊途同归的向学园类作品倾斜，接着诞生的就是拔 GAME 殿堂级的作品『圣奴隶学园』。

如何评价一部拔 GAME 是否足够达到殿堂级的水准是一个见仁见智的话题，但所有一流优秀拔 GAME 都符合两个标准，其一当然是 CG 要美，其二则是在某一个特定的方面必须出类拔萃。这其实并不难理解，画得好 CG 美的画师多得是，有钱就能请来，这是拔作的必备条件。但同时一个拔作品牌也需要注册商标式的特点来维持口碑，就像 ILLUSION 的招牌就是 3D，如果品牌的卖点在画师身上，那么这位画师也必定有其绝学。好比我们一提到村上水军就联想到捆绑、提到武田弘光就浮现出啊嘿颜、提到こもりけい就闻到了一股小便味一样。那么提到日阴影次会让玩家联想到什么呢？一个字：咬！



『圣奴隶学园』就是一部以充斥着各种花式咬法，咬的 HCG 浓密度极高的游戏，也正是凭借这“一招鲜”而受到广大拔作玩家的追捧。日本 Galgame 市场一年诞生几百部拔 GAME，数量是其他类型游戏的几倍之多，其中大部分都沦为为了体验工口场面收集 HCG 而不得不进行的作业 PLAY，无非因为游戏售价相对低廉，玩家踩地雷成本低，故有其庞大的市场消费力。但海量的“垃圾食品”里总有那么一两盘“山珍海味”，其中绝大多数都有自己的“一招鲜”，能令玩家趋之若鹜，所以每年的销量榜 TOP100 里会有一半以上被拔作占据。日阴影次自『圣奴隶学园』以后就确立了咬这“一招鲜”，在他日后的创作生涯里几乎是屡试不爽，甚至很大程度上影响了日后『恋姬无双』系列的实用度。然而当被问及是怎么构思出这么多花式咬法的时候，日阴影次却始终不愿正面作答，看来这位循规蹈矩的好好先生画师也有自己汲取养料的途径，这可真是人不可貌相啊。▲



『Fate/Grand Order』Servent scanning record part Ⅳ.
You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强(四)

『Fate/Grand Order』英灵全扫描

■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

之前有读者抗议，说这里介绍了太多的 4、5 星英灵，并不是“不氪金也能玩得很好”的推荐文了。的确也是，之前官方丧病般地推出了一堆特殊职阶的英灵，为此笔者只得赶紧介绍了一波，使得文章中 5 星英灵比例增加了不少。不过讲道理，11 区有达人计算过，按照官方给予的 5 星出率，计算使用所有免费圣晶石总数抽 10 连得出，人均 5 星拥有数量应该是 5 个左右。也就是说只要不是难民，基本也有几个 5 星英灵的。最近官方更新了两批英灵强化任务，让不少原本地位微妙的英灵得到了加强，这次就来推荐几位。

Gilles de Rais
吉尔・德・雷

职阶	Saber	HP	1889 / 10498	ATK	1228 / 6615	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能 技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
軍略 C	7 回合	初期	赋予己方全体宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
黄金律 B	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	185	20.7%	23.1%	26.1%	28.8%	31.5%	34.2%	36.9%	39.6%	45%
プレラーティの激励 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](5 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%

职阶技能 技能名	效果
対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%
狂化 EX	自身 Buster 性能提升：12%

宝具 名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
セイント・ウォーオーダー 神聖たる旗に集いて吼えよ	B	对人宝具	Arts		
赋予自身攻击力大幅度提升 [Lv.](2 回合)	50%	75%	87.5%	93.8%	100%
└防御力大幅度下降 (3 回合)【副作用】	50%				
获得暴击星星 <OC 效果 UP>	5	10	15	20	25



关于角色

『Fate/Zero』里吉尔・德・雷疯狂之前的状态，在 FGO 里作为 Saber 登场了。在英法百年战争中，吉尔・德・雷被誉为法国的民族英雄，在 1428 年的奥尔良围攻战和第二年的卢瓦尔河畔默恩战役中都有出色的表现，是最早参加贞德队伍的将领之一。最初吉尔是受命监视贞德的，但之后被其感化，曾随贞德到兰斯参加查理七世的加冕礼，在那，查理封他为法国元帅。FGO 里的他，就是这个精神相对正常时期的吉尔・德・雷了，那时的他，外形还是个骨感美男子。圣女贞德对于吉尔来说，就是人生的全部，她既是这腐败颓坏的现实中独一无二的救赎，对吉尔来说更是神并非虚假的明证。所以当贞德被俘并被处死后，吉尔也一同堕入了黑暗。

FGO 的主线第一章中，吉尔就试图依靠圣杯架空召唤出黑化的贞德来改变历史。而在活动“SABER WARS”的活动剧情中，吉尔提到了一个女性名字——“弗兰切斯卡”，该角色出自成田良悟的小说『Fate/strange fake』，这里就不进一步剧透了。意大利语中“弗兰切斯卡”是女性名，而在法语中却是男性名，写作弗兰索瓦，对，就是那位将吉尔引入魔道的弗兰索瓦・普勒拉蒂。然后，FGO 里剑吉尔新追加技能的名字，就是“プレラーティの激励（普勒拉蒂的激励）”，看来这位 Saber 吉尔也已经开始往不好的方向发展了呢。

角色解析

作为 FGO 开服仅有的几位低星 Saber，吉尔因为定位问题备受冷落。但好在他灵基素材比较廉价，也有不少玩家在培养凯撒受阻后将吉尔升为主力 Saber。但讲真，初期的吉尔实力平平，只有两个技能不说，宝具还是非攻击型而且只能强化自己，实在非常难用。所幸运营良心发现，在最近的一波强化任务中，给予了吉尔新的技能，让前法国元帅得以重生。

剑吉尔最大的特点，就是职阶技能中的“狂化 EX”了，这是很多 Berserker 都无法企及的等级。这也让他比较平庸的白值 ATK 不那么惨淡，追加新技能“プレラーティの激励 B”5 回合 Buster 性能上升，配合宝具带来的自身攻击力提升 50%，能让吉尔的平砍输出直逼许多英灵的宝具伤害。因为 FGO 对于 Buff 的计算方式是同效果 Buff 相加，异效果 Buff 相乘，所以，Buster 性能上升和攻击力上升相乘后，带来的加成非常大。还有一点值得大书特书的就是，新技能“プレラーティの激励”持续 5 回合，CD7 回合，也就是说只要练满，吉尔就会变成拥有常驻 40%Buster 性能上升和 12%Buster 性能上升（狂化 EX）的平砍怪物。

比起优点，吉尔的弱点依旧致命。只有两枚 Buster 指令卡，导致输出靠抽牌。宝具没伤害，“军略”带来的宝具威力提升对自己没效果。宝具指令卡是 Arts，无法组成 Buster Brave Chain，爆发能力大打折扣。宝具负面效果减 50% 防御 3 回合，基本等于变成 3 回合的 Berserker，脆皮易跪。

因为是自我强化型英灵，所以吉尔可以跟大部分英灵混搭，军略也能辅助一下输出。礼装一般就扬长避短，选择提升 Buster 性能的礼装吧。技能提升方面当然是首选新技能“プレラーティの激励”了，能直接点满最好，否则元帅的活跃程度会比较低。

总评

少有的自我强化型英灵，如何通过算牌掌控好宝具的两回合爆发是使用关键。



Gilgamesh

吉尔伽美什

职阶	Archer	HP	1920 / 13097	ATK	1897 / 12280	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	 Arts	 Quick	 Extra Attack
	2 枚各 5Hits	2 枚 各 5Hit	1 枚 各 5Hits	8Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	カリスマ A+	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10.5%	11.6%	12.6%	13.7%	14.7%	15.8%	16.8%	17.9%	18.9%	21%
	黄金律 A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
	コレクター EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身星星大量集中状态 [Lv.](3 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 E	自身弱体耐性提升：10%
	単独行動 A+	自身暴击威力提升：11%
	神性 B	赋予自身伤害加成：175

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	エヌマ・エリシュ 天地乖離す開闢の星	EX	对界宝具	Buster		1Hit
	赋予自身宝具威力提升	30%				
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	对〔Servant〕特攻 [对持有星之力的 Servant 无效]< OC 效果 UP>	150%	162.5%	175%	187.5	200%



关于角色

古代美索不达米亚地区苏美尔王朝的都市国家乌鲁克的第五任国王，人类最古老的史诗『吉尔伽美什史诗』的主人公，最古老的“英雄王”。在 Fate 系列作品中活跃度极高，几乎可以与阿尔托莉亚并称 Fate 系列的门面角色了。个性冷酷无情，几乎不听别人意见，只以自己为中心的绝对暴君。喜欢蔑称别人为“杂种”，但他自己三分之二为神，三分之一为人，其实他自己才是杂种。神性本应该是 A+ 的，因其本人被神所厌恶所以被降格为 B。因为有“黄金律”这个技能存在，所以逢赌必赢，绝对不会缺钱花，让一直缺钱花的远坂凛嫉妒无比，怒起绰号为“金皮卡（金闪闪）”。

招牌宝具是“王之财宝”，本体是连接黄金之都宝物库的钥匙剑，能自由取出里面各种宝具的原典，作为投掷道具使用。所以被分配到 Archer 这个职阶。最终兵器是“天地乖离开辟之星”，能够切断空间，是把足以割裂世界的最强之剑。因为这些强而有力的宝具，被成为从者中最强的存在，从者杀手。但奈须蘑菇给他上了个限制，就是“慢心”，也就是轻慢之心。虽然金闪闪认真起来无敌于从者，但其必定会处于慢心的状态下，所以这也成为了他各种败退的主要原因，剧情需要，嗯。不过吃了返老还童药的闪闪会戒除慢心这个毛病，所以说不定幼闪闪才是最强的存在。

角色解析

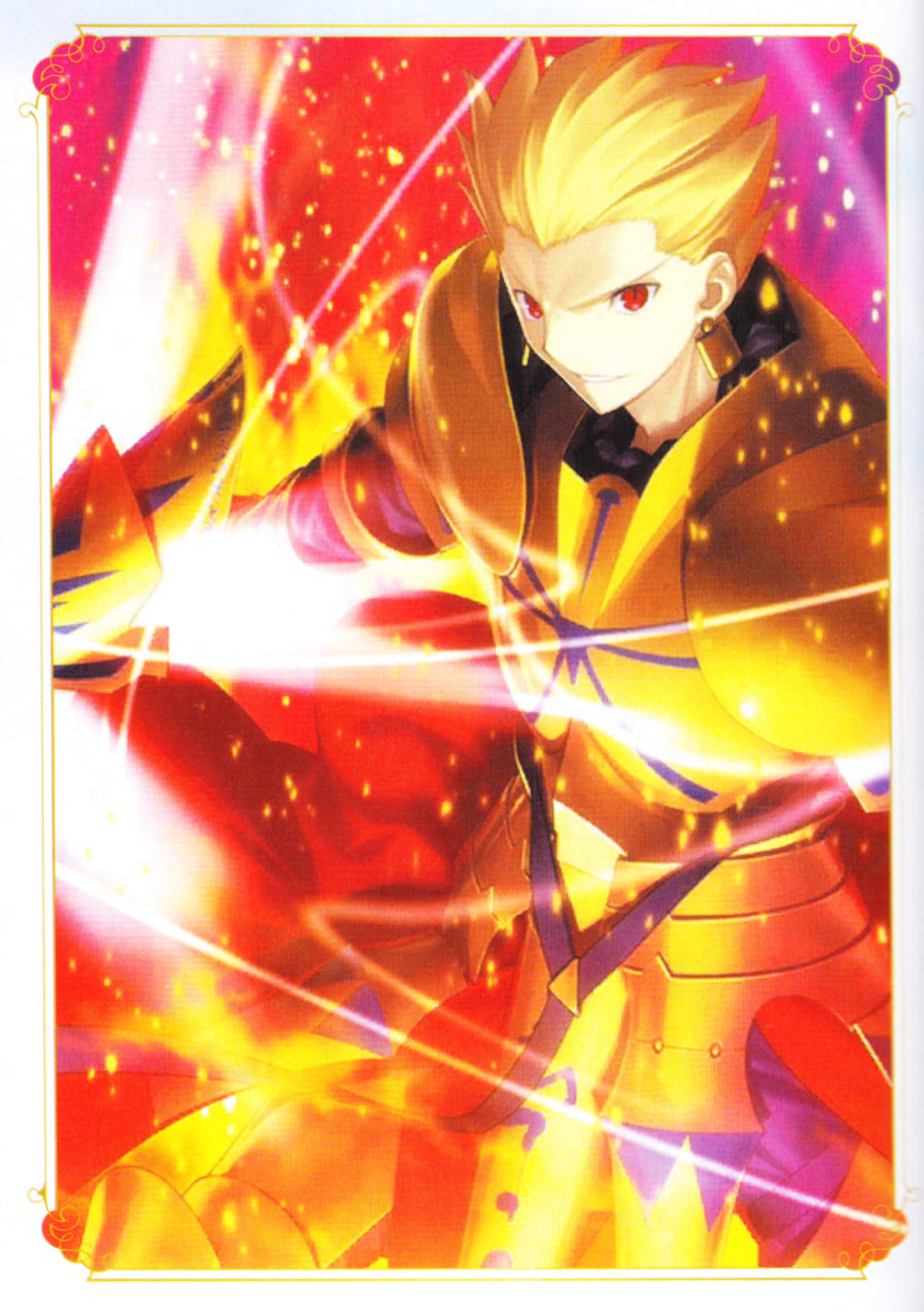
毕竟是 Fate 系列人气极高的角色，所以金闪闪在 FGO 里被提早实装了。金闪闪确实有着惊天地泣鬼神的实力，其最大的优势，就是所有攻击方式都有 5Hit 的高打击数，Ex 更有 8Hit 之多，所以无论怎样搭配的 Brave Chain 都可以串出 23Hit 的恐怖连击数。这对于本身就拥有较高暴击星星分配权重的 Archer 来说，是个非常可怕的事情。何况他还拥有能够提升 3 回合集星的“コレクター EX”，即使与 Rider 组队也能很容易地控制暴击星星的走向。暴击输出配以黄金律能够迅速地攒满 NP 开宝具，高 Rank 的领导力也能保证闪闪的输出一直处于非常高的水平。原本让人诟病的宝具威力也由大家热盼已久的宝具强化本弥补了起来。由此看来，金闪闪自给自足且辅助能力优秀，在进攻面上毫无缺点，无愧于最强从者之美名。

比较令人担忧的，恐怕是金闪闪的存活能力了。跟其他 Archer 比起来，闪闪的生存力较低，毕竟是个站桩输出，自保能力全无，就像原作里一样，被非神性的家伙近身一阵乱砍就玩完。

有金闪闪在的队伍构成基本会倾向于暴击队，闪闪自然是那个主输出了。本身打星能力不错，但最好还是辅助一位打星能力优异的角色。高配版可以选择冲田杰克，低配版可以选择咒腕哈桑，辅助可以选择南丁格尔或者安徒生。金闪闪的礼装选择范围比较广，能有 2030 进一步强化暴击星星数量稳定性当然最好，没有也可以选择其他增加暴击威力或者宝具威力的礼装。

总评

暴击队乃至所有队伍类型的进攻核心，英灵杀手，不慢心算什么王啊！



艾尔托莉亚·潘特拉钢〔Alter〕

Arturia Pendragon〔Alter〕

职阶	Lancer	HP	1881 / 11761	ATK	1661 / 9968	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 3Hit	2 枚各 2Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魔力放出 A+	7 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	35%	37%	39%	41%	43%	45%	47%	49%	51%	55%
	最果ての加護 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身星星集中状态 [Lv.](1 回合)	500%	550%	600%	650%	700%	750%	800%	850%	900%	1000%
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				获得暴击星星 [Lv.]	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
	カリスマ E	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	6%	6.6%	7.2%	7.8%	8.4%	9%	9.6%	10.2%	10.8%	12%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 A	自身 Quick 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ロンゴミニアド 最果てにて輝ける槍	A++	对城宝具	Buster		4Hit
	给予敌全体强力攻击（无视防御力提升效果）[Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	中概率赋予宝具封印状态 (1 回合)	60%				
	赋予诅咒 (5 回合)< OC 效果 UP>	1000	1500	2000	2500	3000

关于角色

什么？Fate 系列的代表角色竟然从 Saber 变成 Lancer 了？等会这雄伟的胸围是怎么回事？莫德雷德哭昏在厕所：我的父上大人才不是乳上大人啊啊啊！

此角色是首个武内崇以外的画师绘制的艾尔托莉亚，角色构思来自亚瑟王最后卡姆兰战役刺死逆子莫德雷德时手持长枪“隆格米妮阿德”的场景。此圣枪一直是亚瑟王宝物之一，因为圣剑太过闻名而时常被人遗忘。因为拥有圣枪的缘故，原本“不老不死”属性消失，身体发育没有停滞，所以胸部的发育也……咳咳咳。

FGO 里在第四章末段首次登场，因为某黑幕的召唤术式的影响，追加了狂化的状态而变成了黑化状态，性格也跟黑化时几乎一样（爱吃垃圾食品的嗜好也是）。与『空之境界』的合作活动中也有出场，不知为何没有受到小川公寓的影响，以正常的精神状态引导主人公和式向前攻略。但是当式准备进入她房间的时候，严谨的性格立刻崩坏，凸显出不善收拾的废柴形象，反差萌。

角色解析

黑饭桶的枪兵版本，统称“乳上”。招牌技能“魔力放出”和“领导力”都有保留，特别是“魔力放出”还是目前 FGO 中最高 Rank。原本的鸡肋技能“直感”变成了神技“最果ての加護 A”，虽然产星数量不如“直感”，但附带的两效果数值都很优秀，让乳上一回合集星爆发成为可能。宝具也保留了原本的威力还追加了概率封印宝具以及诅咒 5 回合两效果，虽然没有再充填让宝具循环效率下降，但这种附加效果变换的好坏只能说见仁见智。因为以上这些因素，让乳上成为目前 4 星英灵中的翘楚，顶尖的攻击能力足以匹敌大部分 5 星英灵，是足以应付大部分局面的优秀攻击核心。



美中不足的是，乳上的配卡顺应职阶变更，换成了 Lancer 常见的 BBAQQ，而且 A 卡 Hit 数比 Q 卡多，这造成了乳上 NP 效率不高。需要依靠礼装来提早充填 NP 以争取尽早释放宝具。所以礼装尽量选择一定数值的 NP 充填还附带点其他效果的，



增加乳上的有用性。队友选择方面比较随意，为了发挥出“最果ての加護 A”的优势可以配点暴击星星提供者，或者争取最大输出，搭配能够提升 Buster 性能或者攻击力的辅助英灵。技能升级方面推荐优先强化“魔力放出”，如果是暴击队的队伍构成也可以优先提升“最果ての加護”。

总评

4 星中的 5 星英灵，光炮队主要成员，无脑输出流的最爱。

Alexander
亚历山大

职阶	Rider	HP	1555 / 8640	ATK	1366 / 7356	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	カリスマ C	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
	紅顏の美少年 B	9 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体〔人型〕魅惑 [Lv.]	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	80%
	覇王の兆し A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体 Quick 性能提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
	騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%
	神性 E	赋予自身伤害加成：100

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ブケファラス 始まりの蹂躙制覇	B+	对军宝具	Qucik		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	800%	1000%	1100%	1150%	1200%
	获得暴击星星 <OC 效果 UP>	15	20	25	30	35



关于角色

征服王何许人也？亚历山大三世，马其顿帝国国王，亚历山大帝国皇帝，曾师从古希腊著名学者亚里士多德，在短短的 13 年时间里创下了前无古人的辉煌业绩，世界四大文明古国占据其三，征服全境约 500 万平方公里。那样壮硕的征服王幼年时期竟然是美少年？你没有看错，在 FGO 里，一切皆有可能。卡面上的马名为布塞法洛斯，典出自年幼时亚历山大驯服的骏马。宝具“始まりの蹂躙制覇”就是由布塞法洛斯来攻击的。

跟成年版不同，幼年版亚历山大拥有技能“红颜美少年”，同时也拥有宝具“神之祝福”，效果是以宙斯之雷强化身体，提升神性。但代价就是“红颜美少年”技能 Rank 下降，所以……都说了亚历山大你别用太频繁的了……

此时作为英灵被召唤出来的小亚历山大，精神也保留在年幼的时期，不过他并不是没有成年后的记忆，只是对自己未来的记忆有些缺乏实感而已。

FGO 第二批角色强化任务的受益者，增加了新技能“覇王の兆し A”，不是“神之祝福”倒是让不少人大跌眼镜。难道是跟“红颜美少年”互有增减的关系所以不好做成技能么？手动滑稽。

角色解析

角色强化任务后大幅度增强的英灵，而且正好与『Fate/Zero』的联动活动中实装了幼帝的宝具本，让原本趋于弱势的幼帝瞬间翻身做主人，成为了 3 星 Rider 中的佼佼者。原本就不错的技能“领导力”配以这次新追加的“霸王之兆”，双重攻击 Buff 能够有效地提升队伍的输出。“红颜美少年”之前推荐幼闪闪的时候有说过，这里只重复提醒一点，看不出性别的不能算“人型”敌人哦。技能强化外，宝具的强化也是幼帝实力飙升的重要因素之一。除了伤害，宝具还强化了星星获得的数量，在 OC1 的情况下，幼帝也可以通过宝具获得 15 枚暴击星星。这对于靠暴击吃饭的 Rider 来说受益良多，很好地弥补了幼帝宝具 Hit 数低产星弱的缺点。配合 BAAQQ 的指令卡，串起 Quick Brave Chain，即使面对宝具无法解决的敌人，也可以在下回合靠着一波暴击给予致命攻击。

在个体攻击以及辅助攻击能力优秀的另一面，就是幼帝非常脆弱的生存能力了。在 3 星 Rider 中，幼帝 HP 最低，而且没有任何的诸如回避、无敌、防御提升等生存系技能。只有控制系的“红颜美少年”可能会有一定概率能够救场，实在让人担忧。

既然生存能力不强，幼帝在队伍中的定位一般是放在辅助输出上，毕竟作为主打手的话容易遭遇突然退场，打乱自方阵脚。因为“霸王之兆”的关系，队友最好选择 Q 卡比较多的英灵。能有一定的打星能力最好，不过幼帝吸星权重过高也容易导致暴击星星分配混乱，影响输出效率。这些也需要玩家通过不同的吸星百分比礼装来进行调整。幼帝自身的礼装选择一般偏向于 NP 充填或者暴击威力提升，这些玩家可以根据自身队伍的方向来进行选择。技能升级优先提升“霸王之兆”吧，“领导力”的加成实在不太行。

总评

双重攻击 Buff 持续时间长，是个略微不稳定的辅助输出二把手。适合持续输出型队伍。



Nursery Rhymes 童谣

职阶	Caster	HP	1901 / 11882	ATK	1438 / 8629	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 3Hit	1 枚各 3Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	自己改造 A	7 回合	初期	赋予自身暴击威力上升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
				赋予自身星星集中状态 [Lv.](3 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%
	变化 A+	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身防御力大幅度提升 (1 回合)	30%									
				赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
				赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
	一方その頃 A	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
				自身 HP 恢复 [Lv.]	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000
				自身弱体状态解除	—									

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ナーサリー・ライム 誰かの為の物語	C	对人宝具	Arts		3Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	750%	825%	862.5%	900%
	概率减少 20%NP< OC 概率 UP>	60%	70%	80%	90%	100%
	概率降低防御力 (3 回合)	20%				

关于角色

出自『Fate/Extra』的角色，野中萌好蓝。难得的没有角色原型的英灵，实体直接由 Master 爱丽丝的外形镜面化而来。与爱丽丝互相称呼对方为"あたし"。是被称为 Nursery Rhymes（英国童话）的一种儿童文学种类，是个集合了人们幻想的"概念英灵"。本体其实就是固有结界"誰かの為の物語"，此固有结界拥有"反映 Master 的心，并将 Master 的梦想以从者的形式显现出来"的属性。在续作『CCC』里也和爱丽丝一同出场，不过……

FGO 中最初被召唤出来时卡图是一本童话书的样子，很多玩家误将其当作礼装，但其实真的是英灵哦。灵基再临 [1] 之后会变成爱丽丝的样子，不过关节都是球形关节，简直是萝莉控以及人偶控的福音。不过理应顺应 Master 愿望的童谣为何会变成原 Master 爱丽丝的外貌呢？貌似是因为童谣自己还留有『Extra』里的记忆，希望变成爱丽丝，所以现在作为 Master 的玩家们你们有何不满么？

FGO 中童谣的攻击方式，也是采用原 Master 爱丽丝使用的几种魔术为原型的，Arts 指令卡是"冬の野の白き時"（冰魔术）、Quick 是"三月兎の狂乱"（风魔术）、Buster 是"火吹きトカゲのフライパン"（火魔术）。同是型月作品的『魔法使之夜』中的久远寺有珠虽然魔术原理来自鹅妈妈童话，但 Mother Goose 一般指的是英国古老童谣，而 Nursery Rhymes 则是古今所有童谣的统称。有珠虽然名字也读成爱丽丝，但跟童谣的 Master 爱丽丝并没有关联。

角色解析





从技能组上可以看出来童谣定位的奇特。"自己改造 A"技能升到一定程度，甚至能够从暴击星星分配权重最高的 Rider 手中独占所有暴击星。不过童谣本身攻击 Hit 数虽然多，无奈产星能力不佳，并不能很好地加入暴击队，让这个技能有点尴尬。跟其他全体攻击宝具 Caster 比起来，童谣的宝具伤害虽然比较一般，但附加的负面效果非常优秀。概率扣除 1 格 NP 以及防御力下降实战中价值非凡，特别是在以强化 Arts 卡为轴心的队伍中，威力惊人。童谣另一大优势就在于强大的生存能力。最高 Rank 的"变化 A+"提供了较高的防御力提升，"一方その頃 A"还是个三重复合效果的 BUG 技能。如此高的生存能力和宝具循环效率，让童谣在持久战中如鱼得水、屹立不倒。有 C 狐的帮助，甚至也能完成宝具连发的壮举，达成"把宝具当平 A"的成就。所以，虽然童谣所有技能都只能强化自身，但宝具的两效果给队伍的辅助加成也是必须加入考量的。不过她并不适合去辅助 Berserker，因为童谣是要在以自己为主打手的队伍中才可以发挥出最强实力的。所以最适合的，还是以强化 Arts 卡为轴心的队伍。礼装一般选择强化 Arts 卡性能的或者增加 NP 效率的。技能升级优先"一方その頃"，毕竟是招牌技能嘛，"变化"最好也能升到 6 级。

总评

可以将宝具当平 A 的超可爱 Caster，宝具演出看多少遍都不会腻。

Hasan Sabbah
百貌的哈桑

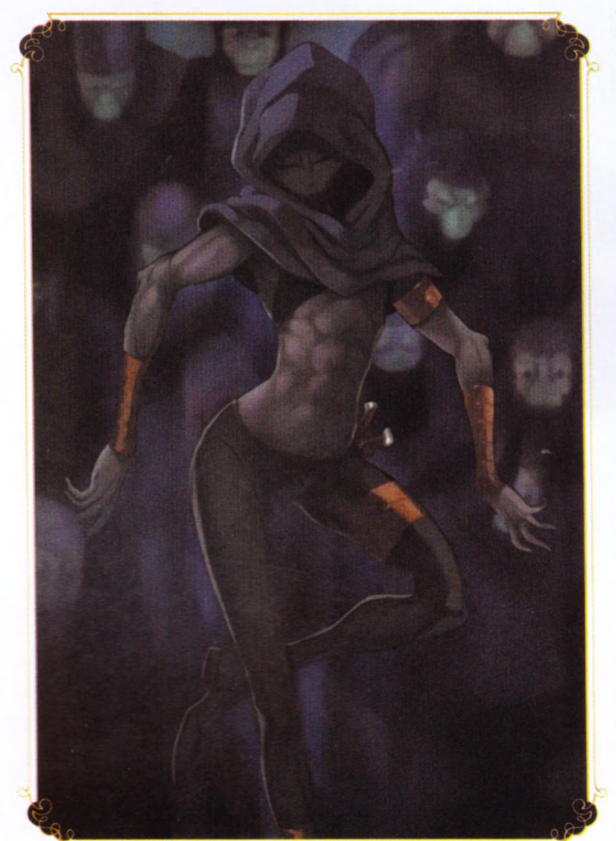
职阶	Assassin	HP	1675 / 9310	ATK	1241 / 6686	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	2 枚各 3Hit	2 枚各 3Hits	6Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	蔵知の司書 C	7 回合	初期	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
				赋予自身星星发生率提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
	専科百般 A+	7 回合	灵基再临 [1]	概率赋予自身 Buster 卡性能提升 30%[Lv.](3 回合)	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
				概率赋予自身 Arts 卡性能提升 30%[Lv.](3 回合)	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
				概率赋予自身 Quick 卡性能提升 30%[Lv.](3 回合)	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
				概率赋予回避 (1 回合)	——									
	戦闘撤退 B	8 回合	灵基再临 [3]	自身 HP 恢复 [Lv.](1 回合)	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200	3400	3600	4000
				解除自身强化状态	——									

职介技能	技能名	效果
	気配遮断 A	自身星星发生率提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ザバーニーヤ 妄想幻像	B+	对人宝具	Arts		13Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
	对象暴击发生率降低 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%



关于角色

『Fate/Zero』中出现的 Assassin。众所周知，正规的圣杯战争中 Assassin 基本都是从历代哈桑中召唤出来的，而百貌，就是第十九任也是最后一任继承了“哈桑·萨巴赫”之名的暗杀教团首领。“百貌”这一称号来自其多彩的技能、丰富的知识、和完全无法预测其行动的奇妙精神性。其实他只是身患一种在现代被称为多重人格的精神障碍的人物。

在他的肉体中有着一群独立的灵魂，通过宝具“妄想幻想”将人格独立具现化，最多可以分割为 80 个体。进行多重人格分割的同时，自身灵识也一同分割，所以能够作为独立个体进行活动。因为各个人格会以对应的姿态进行现界、所以外形也是男女老幼、高矮胖瘦各种各样。又因为女性人格在『Fate/Zero』中戏份较多，所以 FGO 里也以这个女性人格为主体设计的卡面。但其实虚渊玄的原设定中还有一个幼女人格，百貌生前被拷问时就曾让这个人格出现防止透露情报。老虚原准备让此幼女人格被韦伯和大帝保护起来，并随之发生一段小插曲以达到让韦伯进一步成长的目的，后为了不让韦伯抢戏太多，删除了此段剧情，实在是让人遗憾。

角色解析

又一个以 Arts 卡为主的 Assassin，而且竟然还是一个靠 Arts 卡打星的 Assassin。本身 2 枚 Quick 卡 3Hit 以及 Extra 攻击 6Hit 很能打星，但 Arts 宝具的高 Hit 数，搭配上“蔵知の司書”、“専科百般”两技能，一个 Arts Brave Chain 能积攒差不多 40% 的 NP，和打出 20 多个暴击星星。带上增加产星效果的礼装甚至能打出 34 个暴击星星。生存能力上虽然不能跟咒腕哈桑比，但“戦闘撤退 B”的 HP 恢复量非常可观，值得注意的是会接触自身所有强化 Buff，所以还请记得别先加 Buff 后回血哦。

在生存力较高的反面，较低的攻击力成为百貌的最大缺点。身为 3 星英灵，攻击力数值竟然只比 2 星咒腕哈桑高出 300，真是丢脸。不过一想到既然都是哈桑攻击力差不多应该也比较合理，就释然了。另一大缺陷则是“専科百般”的效果完全靠脸，也就是说如果脸黑连闪避都无法发动，很容易在面对敌人宝具的时候陷入死地。

因为 Arts 指令卡较多，比较适合以强化 Arts 为主要战术的队伍。比如与前面提到的童谣组队，能够发挥出童谣的暴击特性，两者算是比较好的搭档。礼装方面因为百貌虽说 NP 效率不差，但也并不高效，所以选择 NP 充填系礼装也是可以的。当然，产星以及提升 Arts 性能的礼装才是主流思路。技能建议优先升级“戦闘撤退”，提升回血量，增加生存力。

总评

三技能全是独占技能的优秀 Assassin，攻低不适合主输出。



Spartacus 斯巴达克斯

职阶	Berserker	HP	1544 / 7722	ATK	922 / 5073	罕贵度	☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
被虐の誉れ B+	9 回合	初期	赋予自身每回合 HP 恢复状态 [Lv.](5 回合)	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300	1500
不屈の意志 A	9 回合	灵基再临 [1]	赋予自身再起 (5 回合)	HP 1									
			NP 增加 [Lv.]	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能

技能名	效果
狂化 EX	自身 Buster 性能提升：12%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
クライング・ウォーモンガー 疵獣の咆吼	A	对人宝具	Buster		1Hits
给予敌全体强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
自身 HP 大恢复 <OC 效果 UP>	3000	4000	5000	6000	7000

关于角色

『Fate/Apocrypha』中首次登场的 Berserker，不过早在网游企划时期就已经设计出来了，负责角色设定的是虚渊玄。真实身份是古罗马发起起义的剑斗士。他让乌合之众的叛乱军团结一致，屡次战胜强大的罗马军，人望和战争指挥能力都非常卓越。但他受人爱戴最主要因素是，他是“必定可以逆转取胜”的英雄。这对叛乱军的士兵来说，战况越是令人绝望，那就代表着胜利就越为确定。

斯巴达克斯的武器为小剑 (Gradius)，其斩击甚至可以带起强烈的冲击波。另外，他力量还大至可怕的地步，可以轻易举起三米高的魔像，空手将其粉碎。但斯巴达克斯最大的武器，是他强韧的肉体。他的战斗方式，是承受对方攻击，再加以反击 (所以通称“抖 M”)。全身肤色都是蓝白色，加上战斗中一直带著诡异的微笑，看着让人渗得慌 (抖 M 的笑容由 Master 来守护！)。2015 年型月愚人节活动时就曾让斯巴达克斯 COS 偶像大师灰姑娘里的武内 P，带着诡异的笑容到处派发名片，号称“スパP”。FGO 里情人节活动中作为敌方登场，出场速开宝具让不少玩家吓出一身冷汗。但放出的这个名为“愛は爆発する（バレンタイン・トリーズナー）”的宝具威力却让人啼笑皆非，伤害感人系列最新作。



角色解析

又一位 1 星超好用的 Berserker。11 区有不少玩家带着抖 M 攻略各种活动最终关卡，可以看出他在 11 区玩家群体中的活跃程度。在官方更新抖 M 的强化任务时甚至有人诧异“这么强的英灵还需要强化？”结果官方也就强化了一下“被虐の誉れ”的 HP 恢复量，并没有太大的加强。由此可以看出官方对于抖 M 的强度还是比较满意的，作为攻击力最低的英灵，靠着“狂化 EX”的高 Rank 稍微能够弥补一下攻击力的不足，但总体输出能力还是差其他 Berserker 一截的。抖 M 的优秀在于生存能力上，强化过的“被虐の誉れ”能够连续 5 回合，每回合最多恢复 1500HP，加起来的 HP 恢复总量惊人。宝具威力虽然一般，但也提供了 3000 的恢复量，让抖 M 扛得更久，毕竟活下来才有输出嘛。另一看点就在于“不屈の意志”不仅能够提供再起 (不过再起后 HP 只有 1)，还能增加 NP。所以，很多想速刷经验值的玩家都直接培养一个满技能抖 M 挂着“宝石翁” (或者满破“虚数魔术”)，进场开“不屈の意志”直接宝具清场。1 星英灵的低 Cost 有时也会让你的队伍更为全面，在 Cost 饱和的情况下，带上抖 M，不管是放首发还是替补，只要灵活运用，与高罕贵度的英灵们配合起来，能够发挥远超自身罕贵度的威力哦。



当然，抖 M 再怎么能回，血量上限就摆在那。战斗中还是需要注意点保护的，一不小心被集火的话，抖 M 可能还没回血就直接被秒。所以队友一般挑选能提供防御力和恢复力的安徒生、贞德甚至孔明之类的英灵，礼装首选 NP 充填系礼装，不过如果是在有肉盾系英灵的队伍里，也可以选择加强 Buster 性能甚至强化宝具威力的礼装。技能优先度的话如果以刷经验值为目标建议升满“不屈の意志”。如果是刚开局，想当作攻略副本主力的话，两技能都务必升满。毕竟 1 星英灵，素材需求很少。

总评

生存能力优秀，适合刷经验值或者攻略有难度的副本。



JAZZ SOUNDS THUNDER
Hard core science fiction gundam artwork.
——机动战士高达雷霆宙域小析
■文／某真祖 ■责编／稗田 ■美编／小茧

要说这年头的动画里面，不塞个唱歌跳舞打 CALL 的要素，简直就是败者的荣光。SUNRISE 作为大手大厂，眼看着隔壁的卫星社一边卖声优一边卖歌还连带着卖板野马戏，回头看看自家门面的『高达』系列被光头摆了那么多年深沉架子，也该是洗洗换换的时候了。

于是，2016 年春，『机动战士高达 - 雷霆宙域』就这样踩着爵士乐的节拍踏上历史舞台

太田垣康男的高达同人志

Looks like DOUJINSHI.

要说起『雷霆宙域』那就必须提起太田垣康男的原作漫画。

太田垣康男是个军武控和硬科幻爱好者。他凡是能被人叫上名字的作品几乎都是带有以上两点特征——无论是『前线任务』里拟真到令人发指的机甲到步兵战斗，还是『月亮的距离』里后现代近未来的大国宇宙战略对抗。由此可想而知，SUNRISE 和万代之所以会在 UC0090 年代的故事告一段落后回头找他来再描绘 UC0079 年的战争，毫无疑问正是看上了他的这份才华。

然而也正是因为太田垣康男自身的特点和能力，导致『雷霆宙域』的漫画陷入了被视作“同人志”的评论压力之中。虽然故事的背景依旧是在名为“一年战争”时期的 UC0079 年，对抗的双方也依旧是联邦和吉恩。就连主角的 MS 也相当保守的选择了扎古和高达的经典搭配。然而抛开这些，剩下的东西就完全作者个人的自嗨了。

首先便是人物的设定。作为相对来说作为“正面”描写的吉恩侧主角，居然基本都是残疾人。纵观高达系列，只要是被官方承认的作品，无论是否纳入到正史年表，以残疾人为主角的可谓是几乎没有。唯一能勉强算上是“主要角色”的，那还要数上世纪的『高达 0083』里隐姓埋名在废品收购站里的前吉恩军人凯利。而且本作这群吉恩的残疾士兵，居然还能借助义肢的辅助和健全人的联邦军部队正面抗衡，实在是出乎意料。

联邦军这边也很有意思。作为主要角色登场的人物都隶属于由联邦军指导的“穆雅同胞团”的独立舰队。这一组织是由为了夺回被吉恩所侵占、破坏的家园而集结起来的幸存者所构成。相对于其他耳熟能详的一年战争时期的联邦组织，可谓是在这部作品中蹦出来的新设定。

不过以上两点虽然是太田垣康男的原创，但并不是没有依据的生造。作为 UC 世纪的历史背景：残障的康复和利用义肢的复健是作为 MS 研发基础的仿生科学的一部分成果。而同样在由几乎可谓是官方御用作者的 Ark Performance 的『光辉的阿 . 巴瓦 . 空』中，也提到联邦军有资助 SIDE3 的流亡者组建独立部队——由此可想其“穆雅同胞团”也并非不合理。

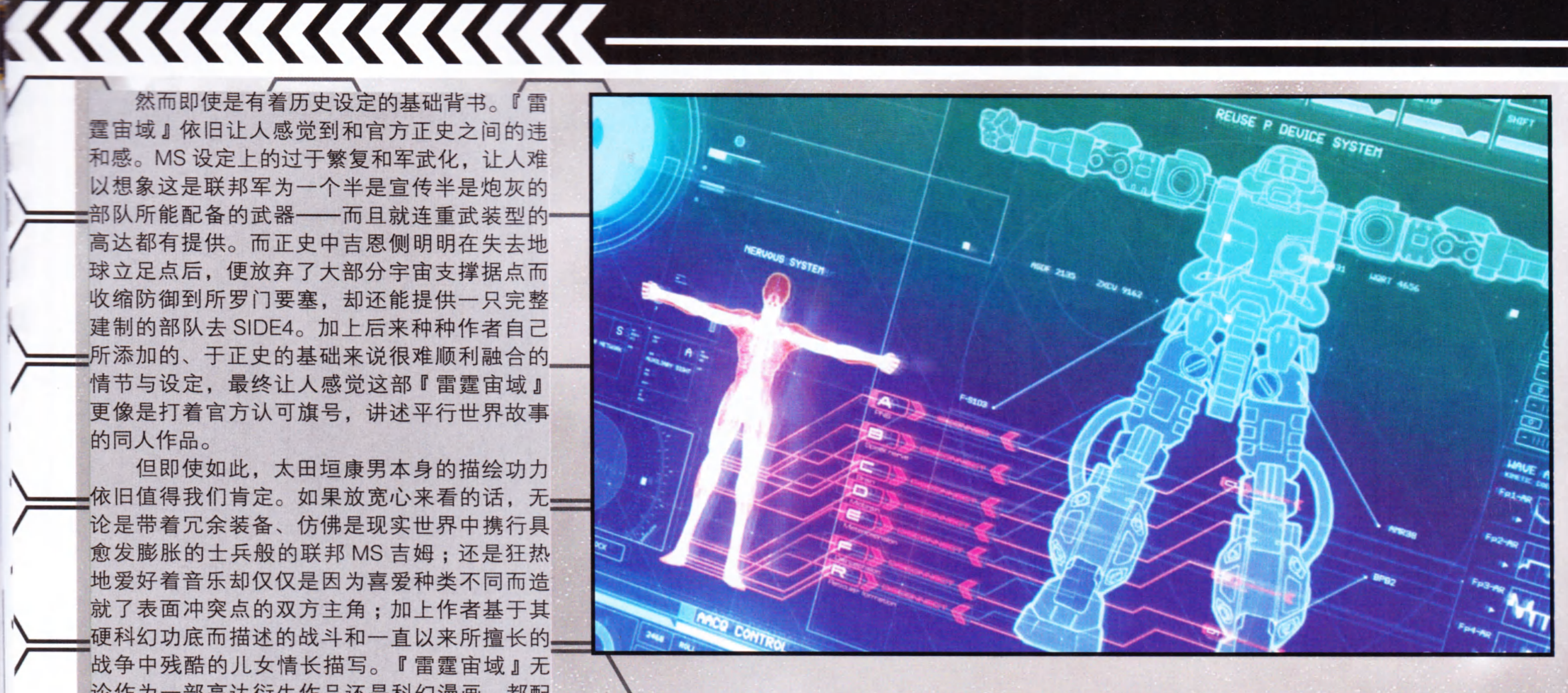
FRONT MISSION
DOG LIFE & DOG STYLE
01
STORY 太田垣康男
ART C.H.LINE





然而即使是有着历史设定的基础背书，『雷霆宙域』依旧让人感觉到和官方正史之间的违和感。MS设定上的过于繁复和军武化，让人难以想象这是联邦军为一个半是宣传半是炮灰的部队所能配备的武器——而且就连重武装型的高达都有提供。而正史中吉恩侧明明在失去地球立足点后，便放弃了大部分宇宙支撑据点而收缩防御到所罗门要塞，却还能提供一只完整建制的部队去SIDE4。加上后来种种作者自己所添加的、于正史的基础来说很难顺利融合的情节与设定，最终让人感觉这部『雷霆宙域』更像是打着官方认可旗号，讲述平行世界故事的同人作品。

但即使如此，太田垣康男本身的描绘功力依旧值得我们肯定。如果放宽心来看的话，无论是带着冗余装备、仿佛是现实世界中携行具愈发膨胀的士兵般的联邦MS吉姆；还是狂热地爱好着音乐却仅仅是因为喜爱种类不同而造就了表面冲突点的双方主角；加上作者基于其硬科幻功底而描述的战斗和一直以来所擅长的战争中残酷的儿女情长描写。『雷霆宙域』无论作为一部高达衍生作品还是科幻漫画，都配得上相当高的评价。



买拷贝流的爽片高达

First goal is make people high to universe.

说完了漫画，我们再回头来说动画。

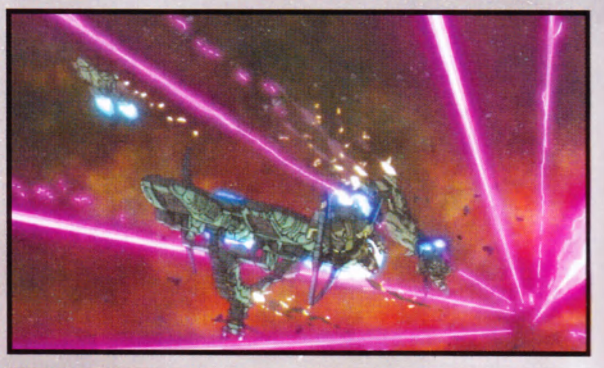
漫画『雷霆宙域』改编为动画的企划起源于『G复国』尚在制作中的时候。当时机械作画监督之一的仲盛文拿着漫画原作找到了后来担当『雷霆宙域』制作人的小形尚弘，对他说"好想做这个！"对方则反问道"（MS的）线条那么多的，没问题吗？"

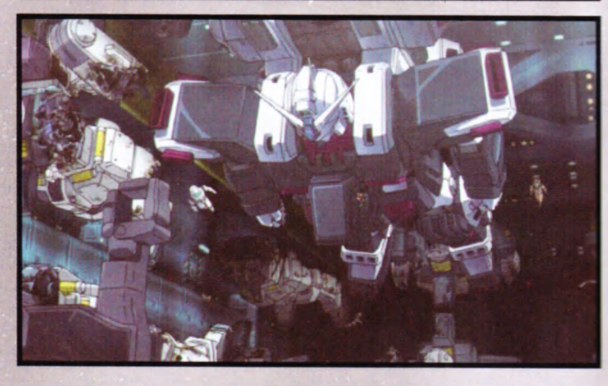
由此为开端，企画开始逐渐提上了日程。而就漫画本身的感觉，按照监督松尾衡的说法，是一部相对『G复国』来说比较"阴暗"的作品。但阴暗也只是因为原作的写实风格，本身漫画厚重的设定和剧情是相当不错的改编基础。而SUNRISE要做的便是让它能为观众所接受。

当然，观众的口味并不是那么容易满足的。从新世纪开始，既不满足于偶像化、又对旧时期高达繁冗感到厌烦的新生观众（其实也包括相当一部分接收取向变化的老高达受众）在经过了『高达独角兽』的熏陶后口味自然不会淡下来。『雷霆宙域』既然已经拿了同人当底板，索性就大张旗鼓的搞商业快餐——目标只有一个：爽！

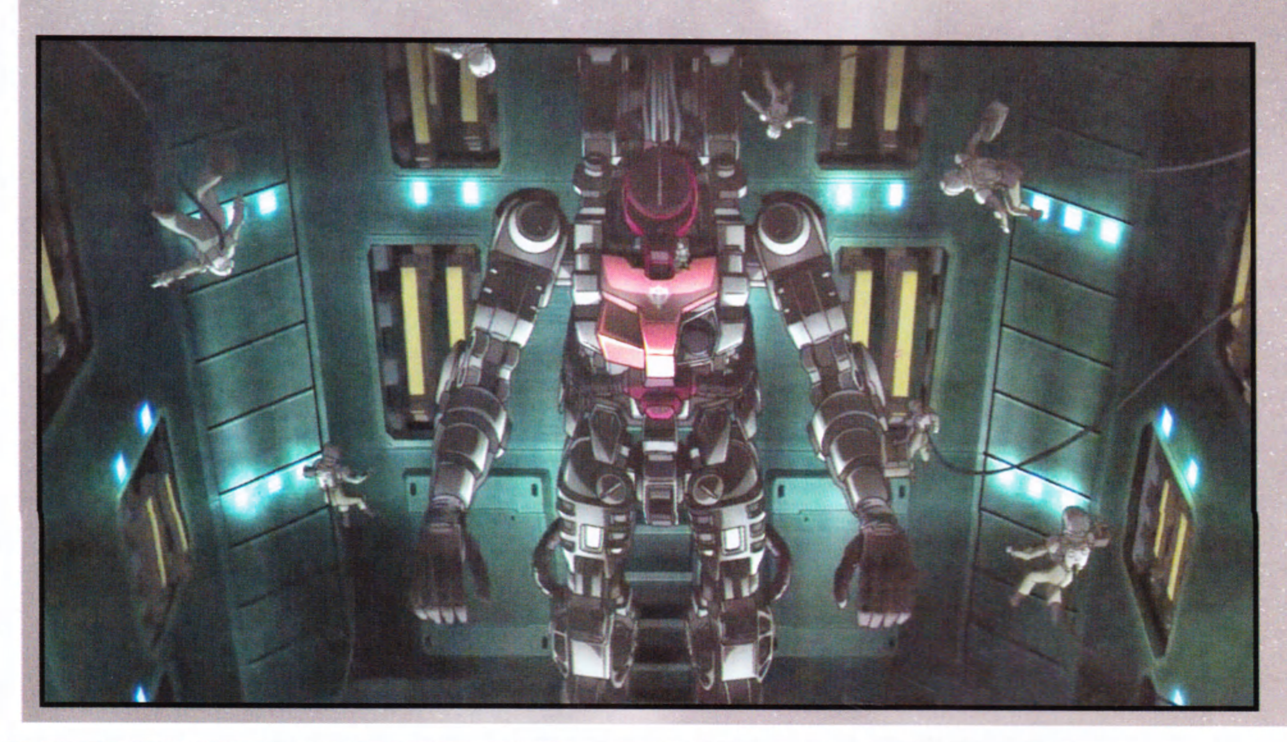
于是乎，在最低限度保证人物感情线和剧情连贯的前提下，大量和战斗无关的情节被删去、简化。腾出的空间全部塞进原作的战斗场面，而且以尽量还原为原作那伴随着爵士乐节奏跳动的战斗为基本框架，添加了并不破坏类写实战斗且又能提升观感的作画进去。按照监督松尾的说法，就是不但要让知晓高达的人觉得"啊，大致上能明白"；同时又让初次接触的人不会被厚重的历史沉淀压垮，能以轻松的心态欣赏。







因此，除了因为还原太田垣康男风格人设偶尔会被说不适应外，观众的评价大致上都是正面的。毕竟在相对长篇『G复国』之后以正史外传形式推出的OVA，精良的作画和并不需要"做功课"的观影体验才是大家需要的。监督松尾访谈中有提到过在『G复国』的制作中，有人抱怨富野流作品，实际上也反映出制作人员这边对于高达作品观念的转变，不想继续遵循是过去那种模式。而且在以网络放送和高画质媒体（BD）为第一发行手段的『雷霆宙域』制作过程中，真正被制作组所重视的也不是过去那种人文情怀、价值核心、造物象征之类的东西，而是更实际的单帧作画精细度、镜头演出效果等等常被人嗤为"商业化细枝末节"的地方。而这些地方却是现代娱乐影视产业广泛认可的影响受众观感的第一接触点——麦克贝之所以还能拍『变形金刚5』，不就是因为大家骨子里都认为"有问题用C4"吗？那么对于高达这种战争为主打的动画，战斗场面好不好看显然是影响人们掏不掏钱的第一要素。这是一个非常现实的问题，远非过去富野的思辨和田园所能解决的。当然，这样的弊端便是仅仅作为鉴赏来说，『雷霆宙域』这样主打追求视觉享受的制作方式势必在人文的一面有减分。虽然制作组还是保留了不少情感戏和透露出对于战争中人物心理群像的描写，但毕竟资源有限，为了保证作为生命线的销量，多少的取舍便是



考量制作人功力的时候了。

而且，SUNRISE 在发行端也下了功夫。按照制作人小形尚弘在访谈中所说，企画阶段就已经决定要尝试与以往电视和剧场动画所不同的发行手段——也就是网络，特别是智能手机侧移动网络的配信。作为新生的产品发行方式，以“朋友圈”为边缘宣传手段而迅速扩散、甚至连我们中国都有网络视频提供商购入正版播放权，因此得到的是爆炸式的受众人数增长。而且相对于需要硬件成本的传统光碟媒体，网络的低廉发行成本也使得 SUNRISE 在数次尝试后最终认可了这种新的营业模式。而『雷霆宙域』正是首批从企画开始就以网络发行作为主要手段来制作的作品。

唱歌跳舞，但并不是独角兽第二

The story of little men.

『雷霆宙域』的故事其实很简单。相比之前大获成功的『独角兽』来说，既没有影响宇宙世纪进程潜力的大事件，也不存在个性鲜明独特到符号化的人物。然而它却依旧有着自己的闪光点，并因此吸引着 SUNRISE 和万代。

最首要的便是万代的着眼点。在经历了不温不火的『G 复国』模型销售期间后，『G 铁血』的模型发售虽然看上去相比前作有所起色，但对比『独角兽』的“复兴”依旧是乏善可陈。这时候模型玩具业老油条的万代自然再次祭起了“怀旧”的大旗。而除开以新技术复刻 HGUC 和 HGSEED 产品线外，『雷霆宙域』也是其商业规划的重要一环。作为 UC 衍生作，『雷霆宙域』的 MS 模型有大量可以沿用旧模板的部分，并且新规开模也大多是额外装备，成本上并不比重新设计来的更高。加上动画本身高质量和周边其他作品的软广告（譬如游戏『高达破坏者 3』），显然这笔生意还是相当值得尝试的。

而 SUNRISE 则实在是不能忍受隔壁卫星社一部接一部唱歌跳舞加打架的作品卖破天际。即使自家的偶像剧已经发展成熟，作为老牌动画制作公司这面子自然是要找一找的。『雷霆宙域』那踩着节奏打 MS 战的概念正好契合，加上音乐担当的菊地成孔以五六十年代风格的配乐完美融合到片中，这一步棋显然是走对了。

实际上，就高达系列本身而言，『雷霆宙域』的动画化，更像是象征着旧有高达体系的谢幕和新高达体系的成熟。作为富野由悠季开创的高达产品，其旧的以原创剧本为核心正史、以人文情怀为主题的体系已经很难跟得上新时代人们鉴赏风格的前进。旧作体系的作品的确是经典，甚至很多放到现在依旧吊打大多数的同类动画。然而从企画、制作到发行全然一新的新体系已经逐渐为观众所接受。观众们不在满足富野的思辨和田园风光，对于画面要求感官刺激、对于剧情要求合理基础上的高速展开，对于人物也不在喜爱那种大环境下在思春期纠结人生的苦逼孩子——敢作敢当行动力超群的巴纳吉和杀人不眨眼的三明就是最好的例证。甚至发行方面，基于 TV 动画固有单话单季番的模式也遭到了网络放送的挑战。高达的确是老了，但老去是旧体系。



实际上，『雷霆宙域』本身也并没有像以往那样，前作的成功会被同样寄希望于后作加以突破。同体系的『独角兽』并没有给予其压力，因为双方从企画阶段就确立了自身详细的定位，自然作为正史核心的『独角兽』和平行同人为基础的『雷霆宙域』不需要在彼此之间拉上线条。

这，或许是以后高达作品的一种常态。

幕间小憩

Interval

现在『雷霆宙域』完成了第一阶段的企画，正按部就班的迈入第二阶段。虽然从节奏上看，目前动画中断的地方可能会让人对之后的发展有所误解，不过由动画入门的人回过头去看漫画的话，这点自然也就不是问题了。反过来说，“第一部在企画前就有漫画原作的高达动画”也算是『雷霆宙域』目前第一无二的头衔。大概，这也会带给它好运？

无论如何，一部让人感官充分满足的作品自然值得人们去享受。这不正是影视作品所应有的属性吗？

老兵不老，踩着爵士乐的拍子与战场翩翩起舞的高达，依旧会陪伴我们继续成长下去。▲


神话讲述的年代
LOOK OVER THE SUPER HERO ANIMATION, WE CAN SEE HISTORY AND SOCIETY.
『超人幻想』
与昭和年代的日本
■文/浅色回忆
■责编/稗田
■美编/塔里

每季新番都会有冷门作，尽管2016年尚未过半，但笔者还是可以笃定的表示。2015-2016的最佳冷门作品，当属骨头社出品，会川升原作，水岛精二监督的『超人幻想』。

参与本作编剧工作的剧本家过真先曾戏言：“有人可能看了作品后消化不良”。的确，每集都在乱序的『超人幻想』中含有大量的特摄梗和历史梗。对于日本30岁以下的主力动画观众群体以及中国的动画观众来说，简直不友善到了极致。并且『超人幻想』甚至不是在刻意玩梗，只是把梗作为一种剧情的日常表现方式。做到了每一幕画面，每一处场景里都是梗。开播初期还颇有一些观众以找梗为乐，等到发现制作方是在用梗做地毯式轰炸后，便纷纷败退，表示骨头社的确是划船不用桨，逼格程度让人甘拜下风。

鉴于网络上关于『超人幻想』的特摄考察和历史考察已有甚多。笔者在此便不再赘言。本文会以昭和时代为切入点，从作品的创作动机、时代背景和表达目的三方面进行解构，阐明『超人幻想』背后所要表现的真实。

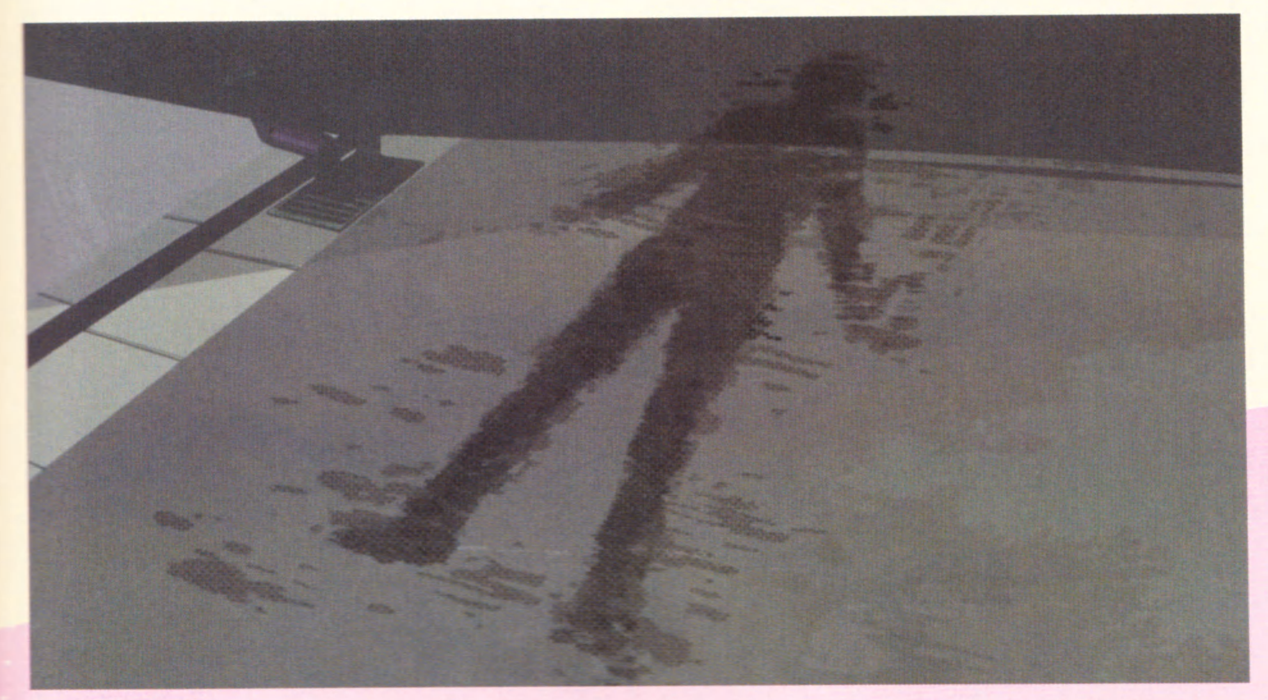
一 政治与动画人

POLITICAL AND ANIMATION

二次元与三次元之间的关系，有时比我们想象的还要紧密得多。

如果以昭和时代为标准，粗略的把日本动画从业者分成三代。第一代无疑是高畑勋、宫崎骏、富野由悠季这些生于30、40年代，战前战中昭和时期的创作者。他们是整个产业的引路人，现在多被封圣（笑）。第二代则是我们所熟悉的大友克洋、押井守、今敏、庵野秀明以及本片的原作会川升，监督水岛精二。他们出生在战后昭和的50、60年代，如今已是日本动画业的中坚。第三代当属诞生于昭和末期70、80年代的新海诚、吉浦康裕等新锐，他们多以独立动画起步，表现的内容也更贴近当代日本青年人的生活和心理状态。

如此划分是因为这些动画人的作品很明显的表现了各自时代的特征。『超人幻想』虽然把主舞台放在了神化41-48年（1966-1973），但会川升和水岛精二们此时还是小婴儿或是小学生。和日本社会上的风云激荡并没什么关系。反倒是正值20、30岁，热血沸腾的宫崎骏和富野由悠季们登上社会运动舞台的时刻。这第一代动画人那是真的上过街、游过行，没准还搞过武斗的。再加上他们童年是日本节节败退最终投降的时代。见识过让东京陷入一片火海的大轰炸和广岛长崎的蘑菇云。所以对战争的反思格外深刻，也都关心政治。



像裸飘这种表现形式放在现下，观众们大抵会觉得不怎么严肃。好好的两个高达驾驶员，怎么会裸体神交一下就相互理解了呢？还不如真刀真枪干一场更现实，比如隔壁『铁血的奥尔芬斯』、『雷霆宙域』等片。但在共产运动深入青年人内心的那个时代，“全世界无产者联合起来”可不仅仅是一句空喊的口号。裸体代表抛却身份地位阵营等符号，单纯以“人”的身份平等对话。而最终的相互理解又直指人类大同。这么一看，富野在高达中搞出地球上的旧人类和进入宇宙的新人类，多少也有点不分国界，不分肤色，不分种族，只看阶级的共产主义思想的味道在里面。



不过再回来看高畑勋和宫崎骏这两位动画界的大神，一个拍出了『萤火虫之墓』，另一个近年拿出了『起风了』。粗略看去，前者似乎只是哭日本人民在战争中的悲惨，只字不提对别国造成的损害。后者则直接用设计零式战斗机的堀越二郎做主角，颇有为军国主义招魂的嫌疑。

但实际上真是如此吗？把『萤火虫之墓』中的哥哥和妹妹分别看做是二战中的日本政府和日本人民的象征。我们会发现这其实是个作死就会死的现世报故事。『起风了』的主角向往飞上天空，最终却和那些核物理学家一样，发现自己制作的是杀人的兵器，理想破碎一地。



这两位曾经参加和支持安保运动，如今政治光谱依旧偏左的老先生，说到底只是在作品里隐晦的喷日本政府。在 2013 年随『起风了』公映发放的小册子『热风』里。高畑勋撰文『60 年和平的重要性』盛赞日本宪法第九条（放弃发动战争的权利）。宫崎骏则更直接的表示“修改宪法，岂有此理”，基本就是在指着鼻子骂打算修改宪法的日本右翼“妈的智障”了。

到了会川升这一代动画人，他们对于政治的关注度远不如他们的前辈。因为这些成熟于 80、90 年代的创作者和 60、70 年代的各种运动已经相距甚远。更多是靠事后各种报道的上帝视角来审视这些社会现象。到了平成初期又遇到日本泡沫经济的崩溃，人到中年的他们对战后昭和时代更多是缅怀和反思。『超人幻想』创作的原点，近二十年的企划、推翻、再企划

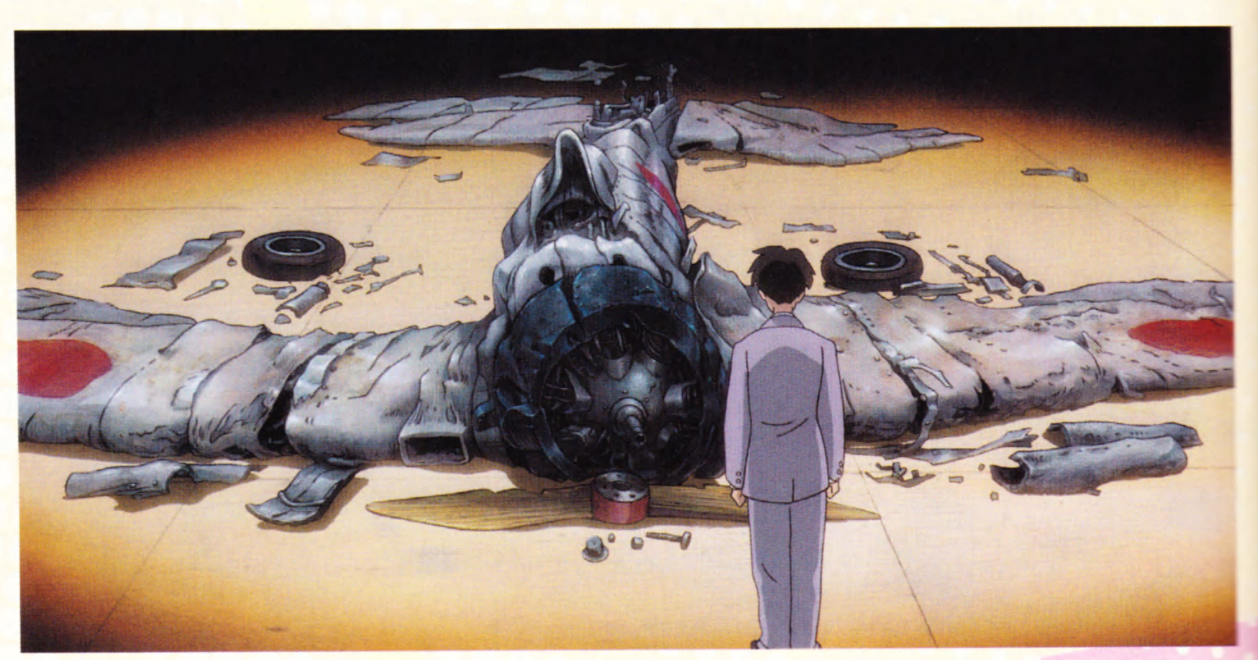


的过程所要还原的只是“小时候共有的体验”。因为那一代人都是在电视里看着特摄和动画长大，所以『超人幻想』中每个人物都有能对应的特摄或动画原型。因为缺乏亲身经历，所以『超人幻想』中对历史事件都是复写和还原，至于其中的对错成败，都小心的不予臧否，交给观众来判断。

安逸的平成时代，动漫又是另一种风格。动画的新海诚、吉浦康裕也好。轻小说的川原砾，漫画的谏山创也好。他们要不倾向于描写生活中的小确幸，人与人之间的距离感和自我的追寻定位。要不然干脆把舞台放在异世界，尽可能的割裂作品与现实层面的联接。如果说战前战中的昭和一代是关心政治的，战后昭和二代不关心政治却关心社会，那么昭和末期的第三代进一步把关心的对象缩小到个体身上。这三代人一如日本社会的普遍风气，对于政治和社会的关注是逐步退缩的。

在天朝历史剧『走向共和』中，编剧借李鸿章讲：“一代人只能做一代人的事。”笔者深以为然。以特摄和动画为养料成长起来的会川升们所看到的实际是高畑勋们所描绘的昭和图景，而如今坐在屏幕前看着『超人幻想』的我们，所看到的则是会川升们心目中的童年时光。

『超人幻想』第 1 集中，克洛斯欧根离开时留下的痕迹对应广岛核爆时，人体气化的碳化





物被吹到建筑物上留下的“广岛永恒之影”。这种历史梗让会川升们用起来也许没什么心理负担，但是高畑勋们却很少会把这作为一个“梗”来玩。因为核爆对他们来说是亲历事件，并不是可以轻松谈论的话题。弄明白了这一点，我们才能清晰的明确制作组所提到的“小时候共有的体验”的真实含义。在『超人幻想』中，尔朗、超人科、帝都广告以及其它各方势力的纠葛，貌似是在讨论正义的所在。但实际上就连“对正义定义的争执”这件事本身，也只是制作组的集体童年体验之一而已。会川升们已经不是那代能摆明车马亮出对政治、对社会的观点的动画人。所以他们不予臧否，只谈这份集体体验的情怀。

从商业上讲，『超人幻想』也的确是一部骨头社卖情怀的片子。不久前还在『白箱』里当梗的水岛精二也好，活跃在特摄领域的会川升也好。都是不愁工作，有过既叫座又叫好的作品的能人。角色设计伊藤嘉之，角色原案伊东杂音、冰川碧流也都是著名业内。那么『超人幻想』的销量如何呢？去年10月动画播出后的销量榜上，上边是『阿松』以首周8万独占鳌头，下边是『超人幻想』以不足1000的销量吊在车尾。截止到本文写作的时间。阿松4卷累平依旧有78000这样吓人的数据。同样4卷的超人幻想累平只有可怜到家的600多一点。并且倒霉的是『超人幻想』的制作委员会骨头社还是入股了的（估计自己不入也没人入吧），虽说动画在画面上的平均质量的确不高，第二季还多有崩坏，制作经费不会太多。但在确定肯定赔本的前提下，还能顶住压力继续上第二季。只能说骨头社这真是在靠爱驱动。

当然这对于骨头社来说并不致命，毕竟2010年的『HEROMAN』累平361、2009的『东京地震8.0』累平509、再算上名气更低的『噬魂师NOT』累平307和『展开骑士』累平238。『超人幻想』也只不过是区区倒数前五。作为一家向来靠热门动画养自己真正想做的作品的动画公司。社长南雅彦的口号就是：“想要做有骨气的动画片”。即使从网上流传的数据看，近几年骨头社的年报都是几百万（人民币）的亏，但架不住还是有金主看中这情怀向他们注资。换言之，大概也只有骨头社这样的公司，才能诞生出『超人幻想』这样完全不媚俗的动画作品。

『超人幻想』1-20集年表

年份	月份	集数	事件
17世纪		第19集	龙神朝日用生命封印了耶撒旦，胡摩跟随船队抵达南极。
神化14年	10月	第4集	人吉孙竹在印度洋的岛上发现了巨型猿人嘎贡。
神化16年	12月	第9集	不死的超人畑山稔作为潜艇兵，在夏威夷被美军俘虏。
神化17年	8月	第4集	美军将超人投入瓜岛前线，与日军的嘎贡对抗。
神化19年	3月	第3集	生田研究所开发的人造人半田馨被派往南方，兴梠美枝子下落不明。
神化20年	8月	第13集	人吉孙竹在广岛发现婴儿尔朗。
神化26年	4月	第3集	人型卫星阿斯开始活动。
神化29年	11月	第4集	9岁的尔朗能力失控，破坏了城市。
神化34年	1月		国际阴谋集团令怪兽超贡在东京作乱，被天弓骑士制伏。
			年幼的博之拾获嘎贡，并且把嘎贡视为自己的弟弟。
神化38年	3月	第8集	为了阻止美日高层把拥有超能力潜能的少年送往小笠原研究所做实验，天弓骑士绑架了少年们。
			在人吉孙竹、秋田大司等人的运作下。天弓骑士被污名化，成为索要赎金的绑架犯。
			天弓骑士死亡，少年牧大铁获救。因为绑架案的恶劣影响，建立超人科管理超人被提上议程。
神化40年	7月	第7集	犯罪团伙噬钻者制造的珠宝店抢劫案发生。
			超人犹大（三纯光）被阿斯打倒。
神化41年	1月	第1集	格罗斯欧根降临地球，和白田晃合体。
		第4集	福岛出现怪兽，格罗斯欧根第一次出现在超人科的视野里。
	2月	第7集	犹大与超人课合作，打倒了犯罪团伙噬钻者。
	6月	第6集	6月30日，在海外知名乐队的日本武道馆公演中负责暖场的山马组合获得了超人的力量。
			战后，超人的报道是被禁止的。
	7月	第1集	故事的开始，辉子在尔朗的请求下协助超人科的行动，进而成为超人课的一员。
			格罗斯欧根回到宇宙，宿主白田晃与S游星人融合，成为新的英雄。
	8月	第4集	鬼野笑美以大和右京的身份唆使日本怪兽电波的社长制造怪兽。阿斯打倒水母型怪兽杰里戈恩。
		第2集	风郎太登场，在银座救了被人类当奇特虫子抓住的塔尔塔罗斯虫人坎珀。
			塔耳塔罗斯虫人在霞关制造了「黑雾」事件，阴差阳错之间被风郎太全灭。
			超人报道依旧禁止，风郎太加入超人课。
	11月	第4集	超人科正式发现嘎贡幼崽，开始监视日本怪兽电波。
神化42年	2月	第3集	兴梠美枝子在羽田机场袭击了武器开发企业八束重工。
			学生运动在街头如火如荼。
	4月	第4集	乌特玛大师将火星的太空怪兽带回地球作为美军的武器。
			超人科正式查明日本怪兽电波是近期频发的怪兽骚乱的元凶。
	7月	第5集	日本怪兽电波的松本正次取得美军抛弃于喜界岛附近的怪兽的尸体。
	8月		日本和平大学的学生运动中出现美嘎贡。
			铁马战车打倒美嘎贡。
	9月	第7集	阿斯赶走意图停靠佐世保的乌特玛大师及美军怪兽舰队。
	10月	第6集	风郎太以打杂的身份进入杉本制作公司展开调查。
		第7集	前噬钻者成员犹大（三纯光）被阿斯攻击，后登记为超人。
			羽田机场发生反对日本参加地球防卫军的大规模示威游行。
		第9集	川崎乙醚工厂发生爆炸。不死的畑山一家抢劫救护车引起关注。
	11月	第6集	风向转变，社会上以「天使之星」为样板开始宣传国家认可的超人。
			山马组合阻止了向大永糖果的巧克力中添加超人抑制剂的计划。
	12月	第12集	身体不适的辉子造访长川神，从他那里取药。
神化43年	1月	第8集	少年侦探BL团制造的「路西法之眼」事件发生。瓦砾怪兽出现，被铁马战车与巨人7号联手制伏。
	3月	第20集	越战，一些美国士兵被改造成超人士兵。
	4月	第10集	泷泽明率领的地狱女王（IQ）集团出现，把超人科定为目标。最终被现时空的芳村兵马击毙。
	6月	第11集	小笠原群岛回归日本。
			怪剑克罗德（长川神）破坏驶入横须贺的美国潜艇天蝎号，暴露人体实验的痕迹。
	8月		辉子在北海道北洋医疗诊疗所目击怪剑克罗德屠杀医生护士。
			查证北洋医疗诊疗所是进行超人人体实验的机构。
		第12集	苏联超人加尔波·莱卡坠落到八方高中后死亡。经查为自卫队和乌特玛大师所击落。
			尔朗得知天弓骑士案的真相，秋田大司的雾人身份曝光。
		第13集	异能风险管理办公室受柴来人委托，公布了小笠原进行超人人体实验的实情。
	10月		学生在新宿站附近举行了大规模示威游行。克罗德面具失控身亡。超人再度被污名化。
			秋田大司入侵三矢议员，异能保密法修正案遭到否决，尔朗离开超人课。

二 讲述神话的年代

GOLDEN AGE OF MYTHOLOGY

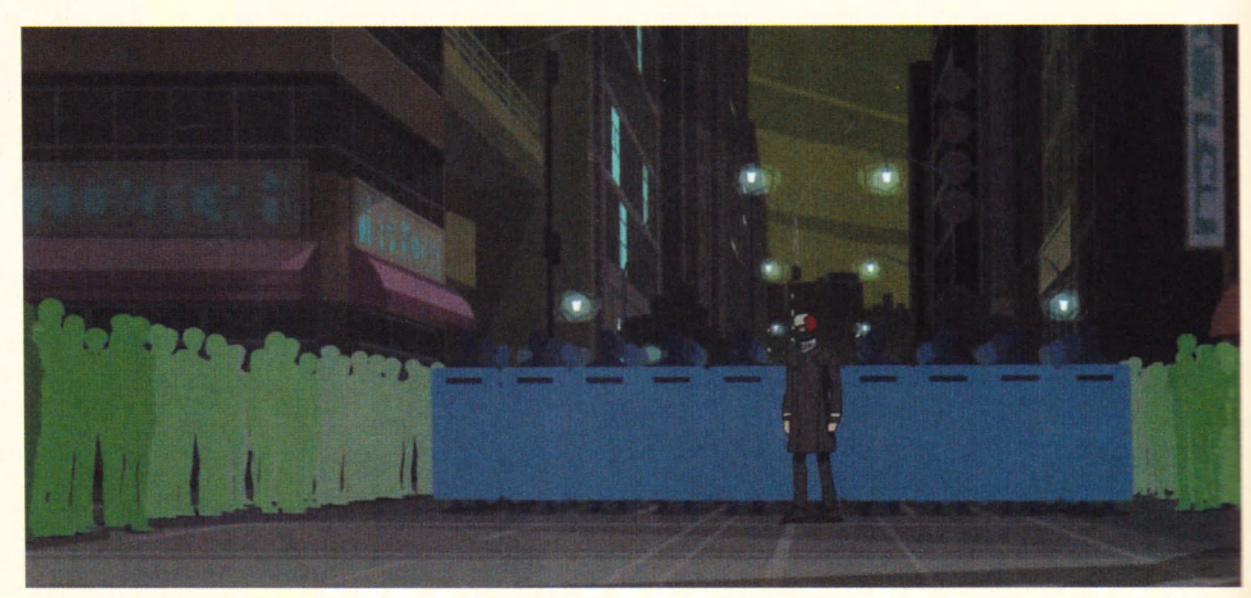
截止到本文写成时，于今年 4 月开播的『超人幻想』第二季又播出了 7 集（总 20 集）。会川升不仅狡猾地在故事的编排上使用了乱序的手法，甚至从年表可以看出，『超人幻想』第一季（1–13 集）的每集都安排了时间乱序的叙事。一集中的故事往往以神化 43 年为界。一部分发生在神化 43 年之前，另一部分发生在神化 43 年之后。这种手法的目的主要有三：一是把关键事件前置，在营造时髦感之余提起观众兴趣。例如动画的第 1 集开场便分头叙述 46 年 4 月超人科成员辉子和风郎太与尔朗在列车上对抗，以及 41 年 7 月还是超人科成员的尔朗请求辉子协助行动。这样一来观众首先就会疑惑主角人吉尔朗从超人科成员到超人科敌人这样的身份转变是如何形成的，中间发生了什么事情，有了追番下去的动力。



神化 44 年	9 月	第 9 集	被美军俘虏的不死身超人畑山稔归国。
			美国机器人袭击畑山一家，畑山一家在遭受分子级的破坏后依旧存活。
	10 月	第 6 集	尔朗与风郎太在浅草红磨坊再会，山马拒绝了尔朗的邀约。
	12 月	第 15 集	喜欢上人类的秋田大司死在尔朗体内，用雾人的力量压制了尔朗手臂的怪兽。
			尔朗偷走展出中的天弓骑士面具。
神化 46 年	4 月	第 1 集	辉子与风郎太在新宿与尔郎遭遇，在白田晃的帮助下尔朗逃走。
	10 月	第 14 集	宇宙刑警鹫巢雄星来到地球，请求协助追捕潜入地球的 S 游星人。
			超人重新成为政府清理的对象，超人科借助学生集会诱捕白田晃。
			尔朗救出白田晃。迷茫的柴来人摧毁了宇宙刑警，被警视厅开除。
	11 月	第 15 集	前天使之星成员遥秋大量杀死伪装成人类的超人，被尔朗击败后获赠天弓骑士的面具。
神化 47 年	1 月	第 16 集	皮里卡皮森林神的愤怒被平息，札幌冬奥会成功举办。
	2 月	第 3 集	留在关岛的日本士兵回国。
			柴来人劫走秘密归国的半田馨，馨与美枝子合体成为梅卡辛，拒绝了柴来人破坏运动会的邀请。
		第 14 集	超人革命军强硬派劫持人质固守基地，被警方击溃。
	3 月		尔朗与柴来人对谈。
	4 月	第 7 集	尔朗、梅卡辛、犹大（三纯光）三人潜入生田研究所分馆，抢走被冻结了机能并保存起来的阿斯。
	10 月	第 8 集	尔朗和阿斯在石川与兵马、弓彦对峙。
		第 18 集	柴来人袭击囚车，释放大量超人囚犯。
	11 月	第 17 集	北陆隧道火车起火事件，地下居民搬迁到宇宙。
	12 月	第 18 集	仁侠阻止公共保安部焚烧金鳞草，坎珀破蛹而出。
神化 48 年	3 月	第 19 集	南极神化基地附近发现冻在冰川里的胡摩。
	8 月	第 2 集	风郎太重遇坎珀，尔朗阻止了坎珀的复仇，风郎太得知「黑雾」事件的真相。
	9 月	第 19 集	冰块里的胡摩搬运到东京，被帝国广告公司购买。
			尔朗与超人科阻止胡摩复活龙神朝日，立花首相与胡摩的对话录音被公开。
神化 49 年	7 月	第 20 集	美军逃亡的超人士兵乔纳森因精神不稳定暴走被美军处决，遗体以在战争中牺牲的标准运回美国。
25 世纪		第 10 集	超豹（泷泽明）出发去纠正历史。

二是『超人幻想』的剧情是严格复写战后昭和的历史。现实中的大事件向来都是跨度较长，并且相互纠结在一起的。按照时间线顺序的处理手法并不适合『超人幻想』的单元剧模式。最妥善的办法反而是把时间线打乱，以事件本身为每集的主轴。兼顾了每集故事的完整性和与现实的接点。

三就是这样比较容易加梗。格罗斯欧根这个人物每次出现都和现实中的『奥特曼』播放有关。降临地球关联昭和 41 年 1 月 2 日『奥特Q』开播。回到宇宙是昭和 41 年 7 月 17 日『奥特曼（初代）』开播。以 S 游星人的状态出现在辉子面前则是昭和 46 年 4 月 2 日「杰克奥特曼」开播。只有用时间乱序的手法，才能把这些现实中的开播梗融合到一集之中。若是分散处理，只会让梗的效果大大减弱。





但这样的做法也有严重的反作用。虽说如果观众真的看进去，并且去翻资料的话会获得比普通动画多得多的乐趣。然而『超人幻想』在安排梗的时候并没有太在意这一点。更像是由着编剧们的喜好，天马行空的想到什么插什么。因为是那一代人的共同记忆，所以对于 50 岁左右的日本观众来说，『超人幻想』应该没有什么阅读困难。就像现在提到“金坷垃”、“德国 BOY”、“葛炮”、“哲♂学”、“竟说出如此粗鄙之语”这些已经不是最流行的二次元黑话，我们也能理解到底是什么梗一样。

可年龄在 20 岁左右的日本主力动画观众就只能一脸懵逼了。这就像突然拿个 60 年代的社会事件来问我们，我们肯定也是一头雾水。而且『超人幻想』中的单个梗拿出来并没有太多的深意，所以在挖梗的过程中也是挫败感满满。观众只是明白了神化 20 年 8 月人吉孙竹在广岛发现婴儿尔朗，象征着美国在昭和 20 年 8 月向



到了第二季的开始，原来连超人科都是一个骗局。秋田大司的真实身份是宇宙生物雾人。雾人只有附在别的生物体上才能长期生存。于是秋田大司的两位同伴分别进入了政界和媒体。秋田大司自己则执掌超人科，目的是选拔出超级超人再夺占他们的身体。要不是最后秋田大司开始喜欢上人类社会。他们显然可以一路走到地球文明的顶端，披着人皮来统治世界。

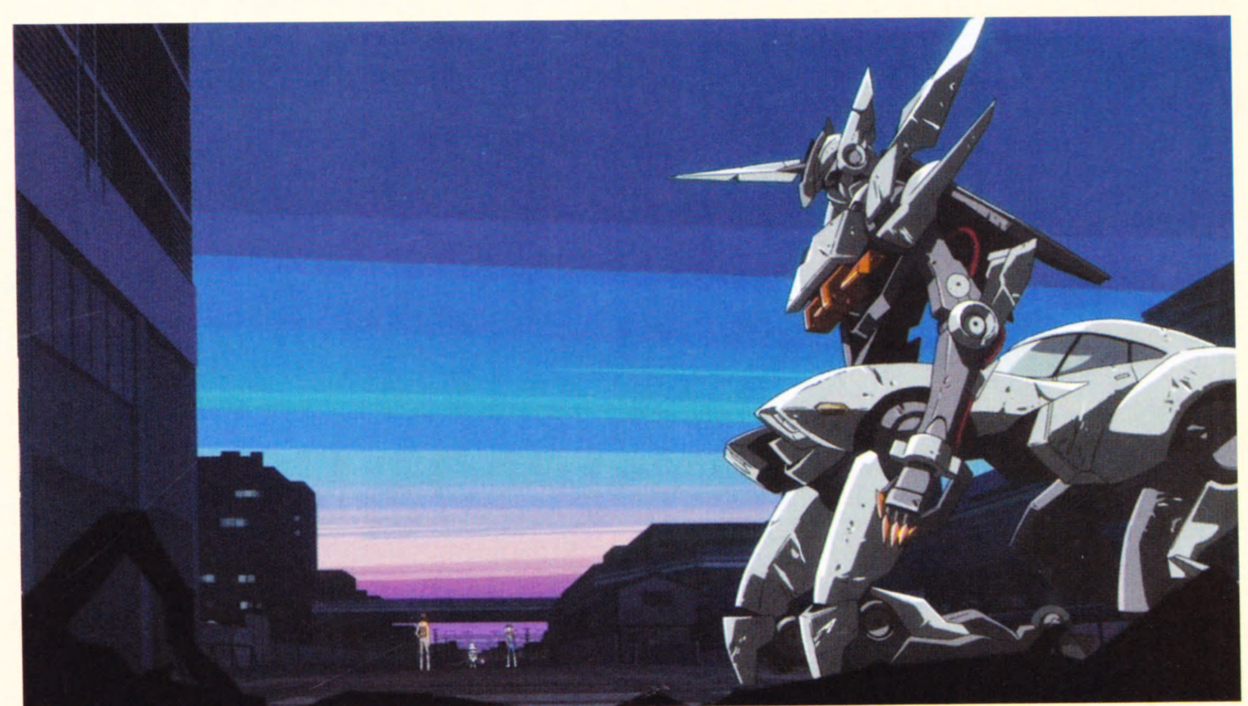
主线之外的单元剧也基本都是阴谋的结果。不老不死的畑山稔被美国放归是因为美军研究不通其不老不死的特性，所以决定以畑山稔为诱饵派出机器人把他们彻底杀死。在第 13 集中致敬『V 字仇杀队』，学生们集体带上面具冲击警察的事件，也并没有正义可言。作为导火索的美国军用燃油早就取消了进入东京的计划。背后完全是长川神一伙的煽动。而长川神自己可能都没意识到。他依旧是测试头盔的实验体。整场影射昭和 43 年新宿区新左翼暴动的新宿骚乱，都是在他人控制下的一场演出。

更讽刺的是，阴谋并不一定带来坏的结果。超人科的建立是阴谋，超人的社会影响力逐渐提升也是阴谋。但结果是超人越来越普遍的生存在人类社会里。如果没有超人科，按照柴来人所代表的警局和与军队有关的公共保安部的看法，超人都应该被关起来才好。按照帝国广岛投放了名为“小男孩”的原子弹并没什么卵用。知道超人革命军的失败影射赤军在浅间山庄的覆灭也感受不到什么深意。依旧是看不懂第二季中尔朗的行动目的和柴来人警官为什么会对超人革命军报以同情。

实际上，梗只是『超人幻想』用来营造“共同回忆”的工具。在前文中笔者曾言『超人幻想』是个情怀片。那么要想彻底看懂『超人幻想』，我们需要做的就不是去一个个解明梗的来源。而是去理解他们情怀的本质是什么，进而更深一层去了解孕育这种情怀的战后昭和时代又是什么。

『超人幻想』第一季如果要用两个字来总结，那就是“阴谋”。在故事表层活跃的角色们，主角人吉尔朗是个坚信正义的好青年，星野辉子，风郎太这两位超人科的新人也都是凭着天然的正义感去做事。超人科之外戏份较多的柴来人警官、阿斯、天使之星、犹大（三纯光）、怪剑克劳德（长川神）也都有着自己鲜明的立场。然而讽刺的是故事前进的方向并非是由这些角色的奋斗而决定的。在第 4、5 集让人五味杂陈的『日本怪兽史』中。当尔朗把犯罪者锁定为怪兽电波公司时，他以为自己发现了真相。实则整个怪兽电波公司都是超人科在幕后进行遥控，不断制造出怪兽让城市里的超人打倒，以此来扩大超人的影响力。最终抓捕怪兽电波公司也不是超人科良心发现，而是这种手段开始被上层察觉，所以要斩草除根避免牵连到自己。

而在这层阴谋之上，随着第一季结尾的大爆料。观众们发现原来早在 38 年的天弓骑士绑架事件，一切就都是超人科创始者秋田大司和人吉孙竹一手操控的。天弓骑士绑架孩子们实际是因为这些有超能力潜能的孩子会被送往美军的研究所做人体实验。他是为了保护这些孩子。可是这一行动却被人利用，传出了天弓骑士索要高额赎金并且开始撕票的传闻。因为秋田大司和人吉孙竹需要让超人的危险性成为社会话题，舆论造势之后再由政府出面建立超人科，对超人进行管理。结果天弓骑士被污名化后杀害。那些孩子名义上是死于绑架事件，实际都送去做残酷的人体实验。并且这一切在人吉孙竹的口中还是“必要的牺牲”。









告的看法，超人都作为他们的赚钱工具才好。超人科的存在从客观上的确促进了超人的发展，给超人争取了一定的保障。

“小孩子才分对错，成年人只看利弊”。『超人幻想』的剧情完美的诠释了这句话。在异能保密法修正案一事上。三矢议员打算对超人进行严格的高压管理，在出发点上和超人科可谓背道而驰。但因为超人科也需要通过异能保密法修正案来达到超人的公开化和合法化，所以可以做到暂时联手。第二季中失去了课长的超人科也经常与警察和公共保安部联手办案。对与错、正义与邪恶在『超人幻想』中被极大的模糊了。因为『超人幻想』所基于的真实世界，恰恰就是如此。

三 明治养士，大正养国，昭和养鬼，平成养豚？

GENERATIONS BECOME WEAKER THAN THE LAST.

让我们暂时回到现实世界，在二战刚刚结束的时候，因为军部竭泽而渔地从民间吸取维持战场必须的资源，以及美军对日本本土的轰炸，日本经济遭到了毁灭性打击。与 1936 年相比，1946 年国民经济和生产能力的下降情况是：实际国民生产总值为 62%，人均实际国民生产总值为 55%，人均实际个人消费为 57%，制造业实际工资为 30%，工矿业生产为 31%，(其中煤炭 53%、钢材 10%、纺织品 7%)，农业生产为 79%。对外贸易几乎完全中断，1947 年出口下降为 7%，进口下降为 14%。换言之，不仅 10 年的战争期完全浪费，还连本带利的几乎被打回大正时代。

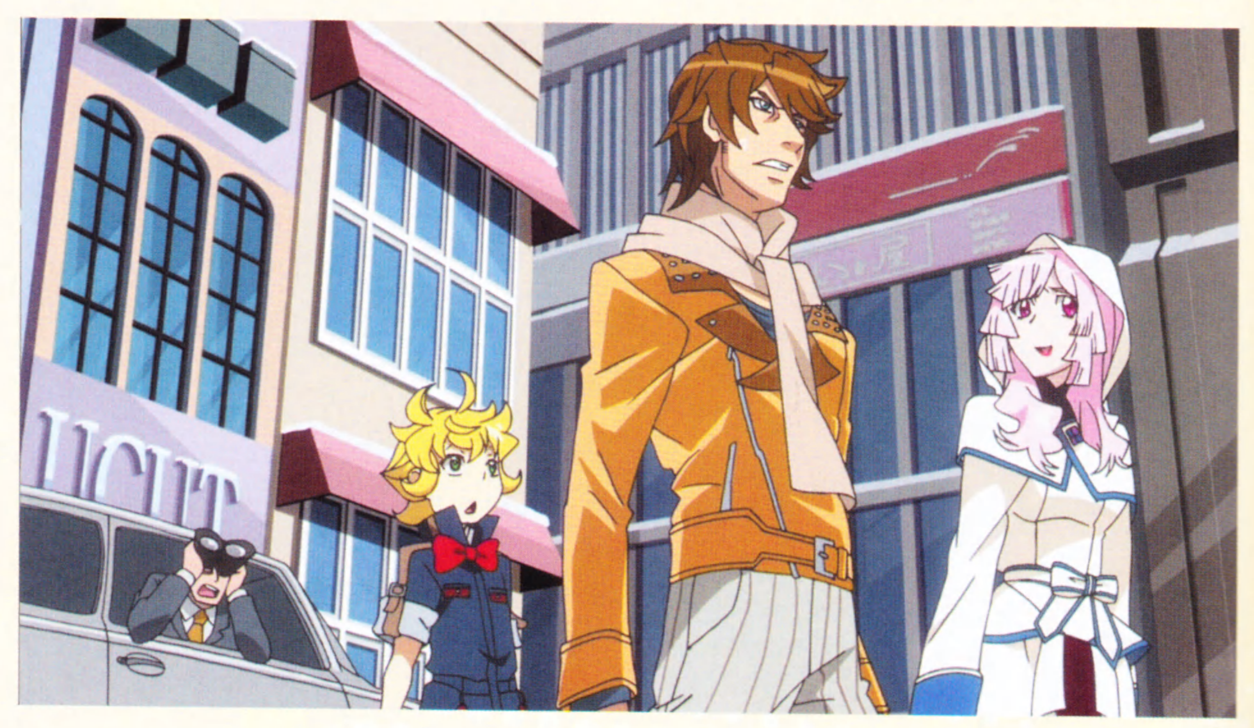
然而历史的进程总是充满了诡谲。随着二战结束，冷战的开始和两极世界的成型。日本成为了美国在远东地区的桥头堡，封锁共产主义的前线。因此美国对于日本战犯的处理也是“板子高高举起，轻轻放下”。再加上朝鲜战争的“战争特需”订单刺激，以及相比西方世界便宜的多的劳动力和较高的国民教育程度。

在短暂的恢复期后，1955 年日本的经济开始高速增长。到 1970 年的国民生产总值就达到了 2000 亿美元，是 1936 年 30 倍。而到了昭和末期则在 1970 年的基础上翻了 15 倍，达到 30000 亿美元。

经济的腾飞似乎总是会带来社会的浮躁。1946 年的日本连温饱都是问题，日本人民拼命涌入工厂充当廉价劳动力，为经济的增长提供了上好的燃料。但是马斯洛需求金字塔告诉我们，人是不可能只追求温饱的。随着日本人民兜里的钱包逐渐变鼓。他们对生活有了更高的要求，然而资本为了 100% 的利润，它就敢践踏一切人间法律；有 300% 的利润，它就敢犯任何罪行。所以 1955 年森永毒奶粉案爆发。1956 年工业废水导致的水俣病爆发。1964 年国会通过『关于推动无偿献血的决定』，因为血库里的血绝大多数都是血头控制下的卖血专业户提供，毫无安全可言，连美国大使都因在日输血而感染上肝炎。

『超人幻想』中着力描写的学生运动便是日本战后昭和社会矛盾的一个爆发点。马克思主义和毛泽东思想因为二战传入了日本。在这种社会矛盾尖锐的大环境下，血气方刚的日本学生一看书里写的官僚资本主义和帝国主义，怎么就越看越像我们头顶的财阀和美帝呢?

1960 年 (昭和 35 年) 日美两国签署新『日美安保条约』期限 10 年。新条约废除日本需要分担的防卫经费 (保护费)，同时也把日本作为







对抗共产主义的桥头堡和炮灰。以此为导火索，反对修订『日美安保条约』的活动在日本各地展开。学运也借机声势大涨。到 1970 年（昭和 45 年）前后，更是因为条约期限将至，不续签条约的呼声在民间越来越高。『超人幻想』中从神化 42 年街头学生集会，到神化 47 年超人革命军被警方击溃。所表现的就是这段学运的高潮。

对于学运，普通日本人的感情是复杂的。正如『超人幻想』中所表现的一样。学生运动（保护超人）最初的出发点也许是好的，但缺乏组织和纲领的学生们，必然会在外部势力的渗透和自己的不坚定下陷入无休止的分裂和内斗。一如『超人幻想』中超人们为了各自的立场大打出手。况且日本经济的飞速发展掩盖了社会矛盾。尽管财阀们依旧敲骨吸髓。社会总财富的增长却能让普通民众分到足够的红利。就算



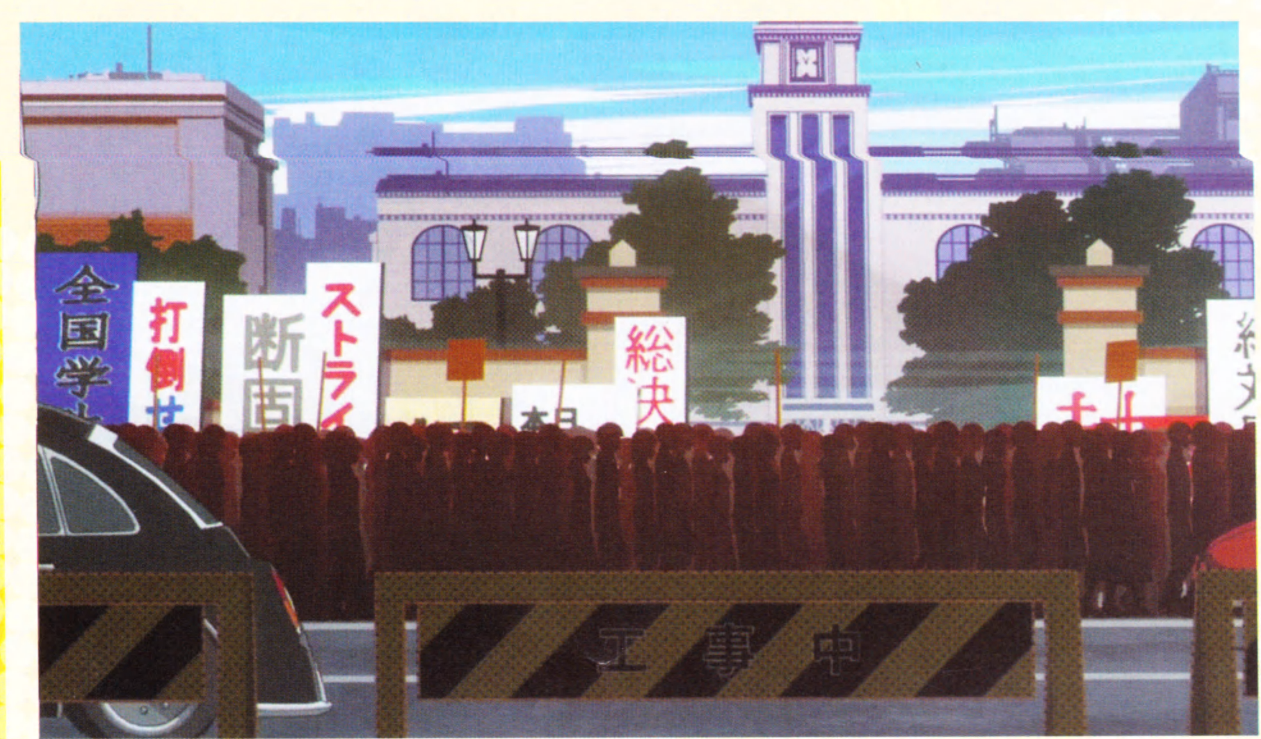


超人主義者学生たち



大きな被害を出したととも
に、軍事燃料が堂々と府中心
部を運ばれていることが、戦
争に敏感な学生たちの目の前
で明らかにされたのである。
　また同年の10月、羽田空港
で、日本のDFE（Defense
Force of Earth＝地球防衛軍）
参加に反対する大規模デモが
起き、機動隊とデモ隊との激
しい衝突の中で、学生一名が
死亡してしまった。この悲劇
はデモ隊に参加した学生たち
の心に暗い影を落とし、日本
政府に対する反発をより大き
なものにしてしまった。
　そして今年8月、ストレン
ジパワーリスクマネージメン
トオフィスにより小笠原ボニ
ン島の超人生体実験が暴露さ
れ、これが決め手となり若者
たちの怒りはもはや抑えきれ
ないものとなった。
　怪獣や超人を戦争に利用す
る米軍や、それに賛同する日
本政府への怒りは、全国各地で
デモとなって噴出している。そ

どちらも重要
いたってまと
とする世論も
　しかし政府
ほしくないも
たちの動きは
惑きわまりな
も止めたいと
民主主義のこ
者たちの主張
てしまったと
無視はできな
前に、学生た
かしらの策を
散らすための
題」を起こす
息が長く続く
くこれをうま
きる政権であ
生たちの勢い
されていると
ない。
　若者たちは
え、行動して
返答では、納
未来への不安
日まで、学生





让三位雾人变成人类的统治者又如何呢？只要他们不大批量的召唤同伴到地球。那么头顶是财阀，是美帝还是雾人对于普通民众来说并无所谓。

所以，在最初的热度过去后，安保条约、冲绳归还这些事件会迅速的被新的热点所覆盖（比如天使之星偶像组合）。动画第 13 集中畑山一家曾说："现在的学生都是战后出生的，他们都是听着'再也不打仗了'、'法西斯主义再见'长大的。对他们来说这是父母交给他们的正义。然而大人们却只把这当做一种手段。"也只有这些学生，在他们最叛逆的年纪发现了社会的一点点真相，感受到了世界的背叛，所以牢牢的记住了。

但凭借着天然的躁动——通过颠覆规则来证明自己的成长终会失败。在柴来人的惋惜声中。现实中的赤军，动画里的超人革命军走上通往浅间山庄之路。并且在不远的将来彻底沦为恐怖分子。柴来人的惋惜也是会川升和水岛精二的惋惜。他们都明白这些学生如果加以引导，都是热爱国家的好孩子，但是在社会的混乱中就这样消逝了。尔朗对打算破坏运动会的柴来人的批评也是会川升和水岛精二的批评。他们知道搞恐怖主义这样的结果肯定是错的。那么『超人幻想』中所表现的情怀的本质是什么？除了对于特摄的怀念，在社会意义上的本质就是战后昭和的价值观体系崩溃，对错混乱。还记得 13 集怪剑克劳德和尔朗的战斗吗？尔朗很政治正确的表示："超人不是人类的敌人，超





人会保护人类。不是为了自己也不是为了国家。”结果被克劳德以：“尔朗，你的话听起来很舒服，因为这是幻想。”直接打脸。而后的“保护我的自由便会扰乱和平，坚持你的正义便会侵犯我的自由。”放在日本动画里更是令人振聋发聩。社会不像我们在学校里解题。答对得分答错扣分。社会更像无解的选择题，A 选项是糟糕，B 选项也是糟糕。没有正确答案，只是在两者之间选一个不那么糟的。

对于克劳德的提问，尔朗没有给出一个回答。因为在这一代昭和人的情怀中根本找不到一个答案。正义这个词在他们的眼里本来就是单薄的。克劳德不是也说了吗——“没有唯一的答案”

对于日本百年来的发展，网络上有一句形象的话：明治养士，大正养国，昭和养鬼，平成养豚。意思是明治时代日本出了很多伟人，比如西乡隆盛、伊藤博文。大正时日本政治民主蓄积国力，成为世界上的准一流强国。昭和时则有名为“昭和魂”的日本精神，战前战中体现在军队，战后体现在日本企业里。而到了平成时日本人就退化啦，日本新一代的年轻人，那些上着 2ch 或 niconico 的年轻人是不会怀念过去的荣光的，轻飘飘软绵绵的平成年代显然更加符合他们的需求和喜好。

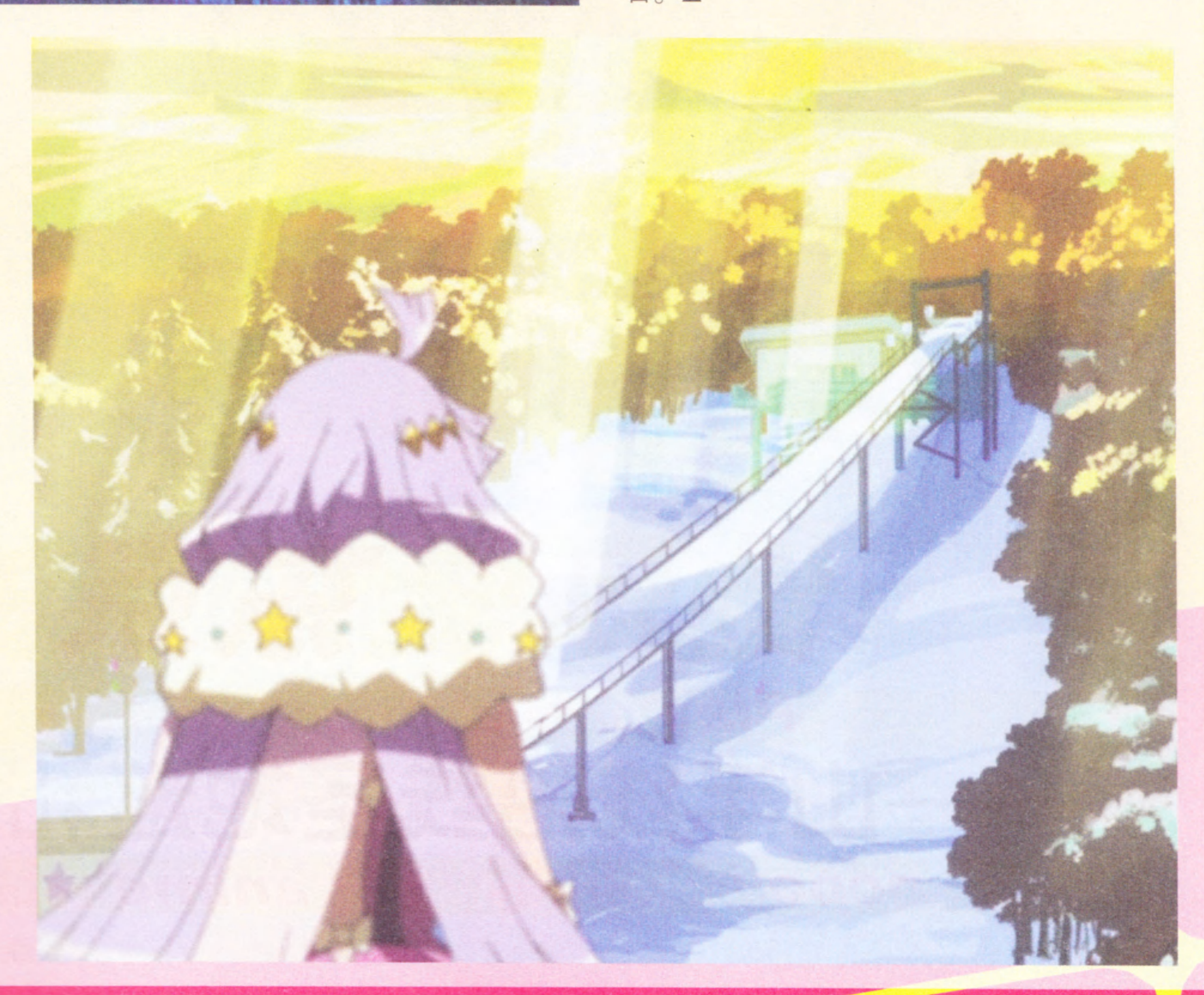
这种观点不能算错，拿一个明治维新的志士和一个看动画的阿宅来比，高下立分。但需要注意的一点是，明治的士是只有日本最上一层的精英才能被称为士的。普通民众在倒幕战争中都不会被提上一句。大正时代国力的确强盛，却不是『樱花大战』中描绘的美好图景，而是连妓女都把自己的收入上交去造军舰的外强中干。至于昭和时代更不用提，太平洋小岛上面对美军的机枪，日军发动的“板载冲锋”不也是昭和魂吗？直到平成时代，平民和精英之间的鸿沟才被稍微填平了一点。平成豚就平成豚吧。想必读者面对要安逸的在家里看动画，还是端着枪冲在旅顺 203 高地上，被某军神拿去当炮灰的选择时，我想这个问题的答案并不用纠结。

那么说回『超人幻想』，动画中的超人到底是什么呢？尔朗影射的核弹只是一个表象。超人说穿了就是力量，你拥有了力量就能在一定程度上跳出生活的枷锁，拥有了生杀予夺的权力。也许有人会说超人里也有好人啊。是的，像天弓骑士、阿斯这种超人行使的是“给予”的权力，像噬钻者这种强盗集团行使的是“夺取”的权力。超人也好，怪人也好，怪兽也好。在动画中代表的都是同一种含义——改变世界 / 他人的能力。

所以我们看到，大到地下的恶魔姐弟，小到会变身的职员和二流搞笑组合。他们都是超人。『超人幻想』的第二季节奏变缓让很多观众摸不到主线。其实看看尔朗的行动就知道了。他在控制了手臂之后反而很少使用力量打倒对手。更多的时候是为冲突的双方做一个调和矛盾的缓冲区。在 15 集中，尔朗曾说：“如果我放弃迷惘，我就会成为下一个他（克劳德）”。这一方面是说尔朗依旧没有对正义的答案，另一方面也是在说保持求同存异的状态，才是对社会，对超人都好的局面。

尽管本文写作时『超人幻想』的第二季还没有完结。但按照历史来看，第二季标题中的终曲已经有了端倪。从 15 集开始的几个单元剧都是普通人成为超人的角度。按照作品“改变世界 / 他人的能力”就是超人。那么随着时代的发展，只会有越来越多的普通人在各种诱因（从外国来的金鳞草也是在暗指西方思想）下成为有能力改变世界（尽管很微小）的超人。而当超人越来越多，政府和财阀们的阴谋便也无以为继。就像从昭和到平成，日本社会的精英性在消逝，取而代之的是以 ACG 为首的平民亚文化。既然偶像组合是超人，那么在 2016 年，是不是当红主播，微博大 V 这些也是超人呢？第二季让尔郎、柴来人、阿斯、犹大这几位目的各不相同的超人共处同一屋檐下，大概也是在暗示允许个人的差异化，并且大家都留出各自的安全距离和平相处的这种日本。并不是什么不好的选择吧。

当超人泯然为众人时，便也是幻想实现之日。▲




Style
“咕噜咕噜”
地玩转东京的东西南北
Play around Tokyo by rolling way,
——山手线沿线圣地巡礼大进击（下）
nope by railway. ——anime tour on YAMANOTE LINE
■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 稗田 ■美编 / 小茧

东京的东西南北

你所不知道的一堆“常识”

Tokyo geographical overview

只要是知道有日本这个国家的人，绝大部分都知道日本有个城市叫东京，而且是首都。要说这是常识恐怕也没几个人会跳出来反对，连日本的首都是东京都不知道还看什么日本动漫，谈什么日本游？

可这真的是常识吗？不，一点也不是！

北京是中华人民共和国的首都，这一条是写进我国宪法里的（第一百三十八条）。然而就算你翻遍『日本国宪法』也不会找到上面有任何一条写明“东京是日本国的首都”。宪法是一个国家最高的法律，连宪法里都只字未提，那么东京作为首都的地位从何而来？靠什么来保障？细思恐极啊，要深究起来的话谁都会怀疑自己脑中的“常识”是不是用不了一秒钟就会被彻底颠覆。

还有一个经常被误解的“常识”。我们一般所说的“东京”是一个地名泛指，而“东京都”则是行政区域的正式名称。不过“东京”与“东京都”之间却不能画上等号。东京都下辖三块行政上互相独立的区域：东京特别区（也叫东京23区，简称区部）、多摩地区（26市、3町、1村）、离岛（大岛、三宅、八丈、小笠原群岛）。通常所说的“东京”对应的是东京23区，有点像我们谈论“上海”时一般都指的是市区，而不是崇明岛一样。这种概念上的小把戏对于普通游客的意义可能仅在于网上订房时的一个无关紧要的选项，谁会没事住到郊区的深山或者离岛上去？但在笔者看来，搞清楚“东京都”和“东京23区”的差别是玩转东京圣地巡礼的第一步。早在中央线圣地巡礼时笔者就已经提到过，中央线向西一过西荻洼站就已经驶出了东京23区的范围，进入武藏野市的地界。如果真的想省旅费的话，可要好好看清楚手里拿的乘车券上标注的使用范围，别看吉祥寺就近在眼前的几百米开外，但一切局限于东京23区内使用的优惠乘车券在下一刻就会全部失效，就要补车票差价。有些“常识”可是关系到真金白银的。值得庆幸的是，这次所做的山手线圣地巡礼不管怎么绕着圈坐都不会超出东京23区的范围，但也不能因此而掉以轻心，其实从个别车站多坐个两三站就稀里糊涂出了东京，比如从品川站跳上横须贺线只需两站就到了神奈川县的川崎市，论起东京的大小其实还是挺微妙的。



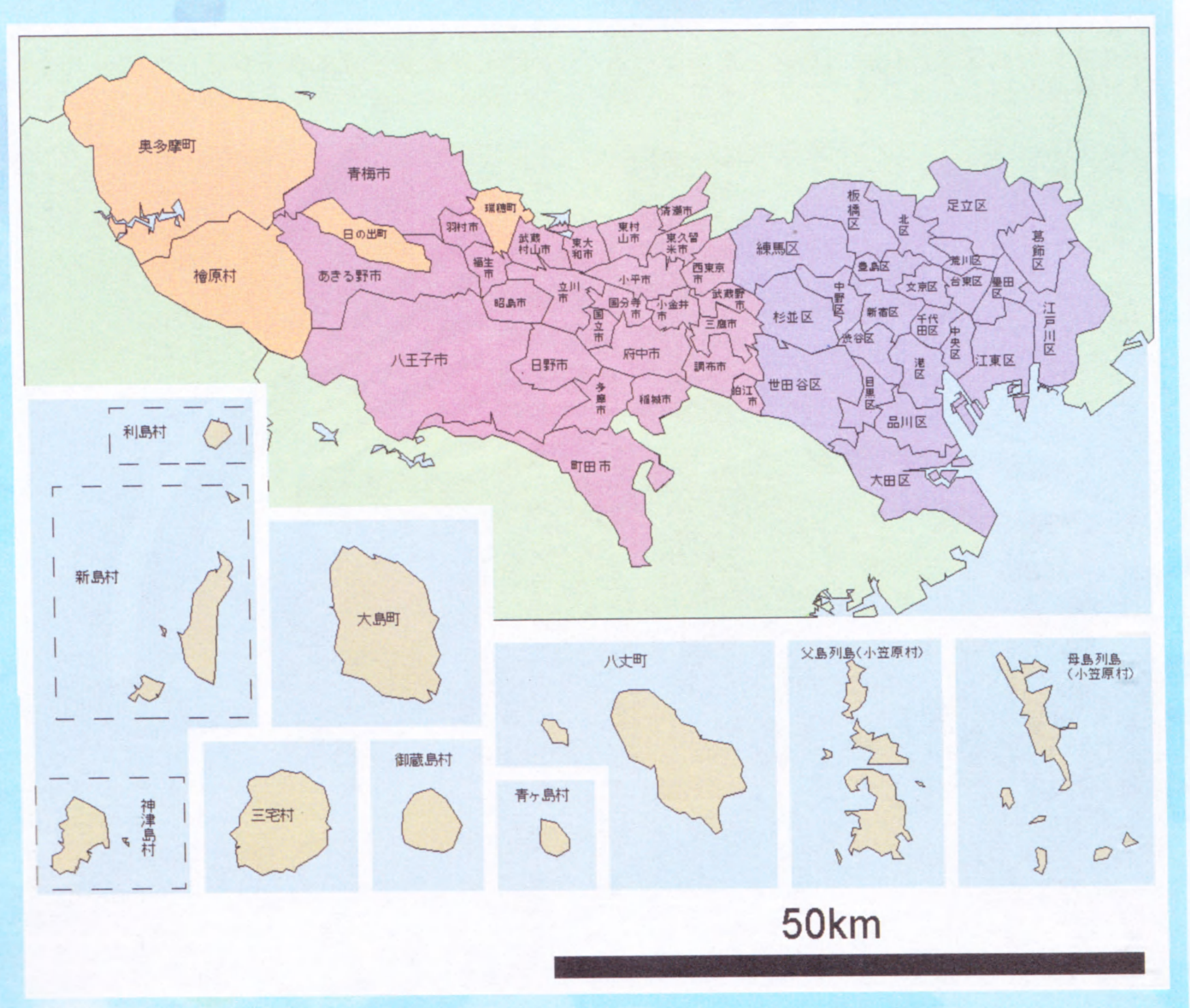
▲本图能清晰显示出离岛距东京都心的距离

整个东京都面积为2190平方公里，远不如6340平方公里大的上海，更是只有北京的八分之一。而集中了最多人口的23区面积只有619平方公里，是上海浦东新区的一半。23区的西面是广大的多摩地区，面积达1160平方公里。所以从地域上看，东西狭长走向的东京都越往西越偏。在中央线圣地巡礼之旅中，笔者已经讲到列车一过吉祥寺，郊区的风貌就一点点显现出来，虽然国分寺、立川、八王子一带也都有密集的商住区，毕竟难与市区相提并论了。山手线以新宿站作为最西面的车站，仅以这点就足以看出，所谓“山手”的地段有多靠近市中心，坐电车从新宿到皇居最快只需十几分钟！

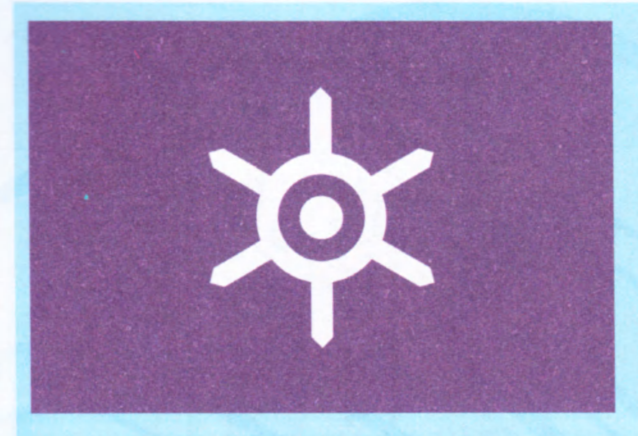
与西面背道而驰的东京东部在上一期里也有提及，是传统意义上的下町。从秋叶原坐上总武本线往东仅两站便是两国站，这一地区得名于隅田川上的两国桥，本意是“连接两个国之间的桥”，因为桥的西面是武藏国，过了桥就到了上总国。在古代，过了两国桥就等于进入了另一个省份，这地域差别还不叫大吗？宫部美幸就曾在『平成徒步日记』里自嘲过身世，说祖上引以为豪的“江户子”（至少三代都生活在江户的本地人）的身份有水分，德川家康在江户开幕府之初，深川一带还没有纳入江户的地界，所言应当不假，现在的墨田区、江东区一带的确是后来随着人口的膨胀、新居住区的开发才逐渐融入江户下町范畴之中的。墨田、江东区的东面还有两条大河，分别是荒川和江户川，单说名字可能会联想起『荒川爆笑团』和江户川乱步（柯南），两条河中间夹着的三角洲是现在的葛饰区和江户川区，这里直到昭和早期都还是晴天一身土，雨天一脚泥的农村。过了这一带再往东就是千叶县了。在这里需要留心的是总武本线上的小岩，以及京叶线上的葛西临海公园两个JR车站，这里是东京都市地区通票的东部尽头。葛西临海公园的下一站舞滨就是著名的东京迪士尼乐园的最近车站，从行政上说已经进入千叶县的范围。



▲平成徒步日记



▲东京都行政区分图



▲酷似异形或邪恶组织标记的东京都都旗

东京的南北跨度比东西跨度要小得多。南部以多摩川为界，与神奈川县隔河而治。组成都市中心的千代田、中央、港区的南面是目黑、品川和大田三个区，其中大田区最大最靠南。因为避开了容易泛滥成灾的河流入海口，这里自古代以来就比较宜居，作为幕府直辖领地，建造有大量寺院、神社、离宫和狩猎场所，档次着实不低，所以到了近世品川、五反田、目黑一带成为高档住宅区也并不令人奇怪，这里跟东面的城下町和西面的山野之地完全就是两个不同的世界。

东京都北部的面貌就比较微妙了。上野地区原本是一处风水不错的台地，德川将军家的祖庙都建在这里，又把周边的地块赐给亲藩近臣。总体来说从上野，经本乡、驹込、茗荷谷一直到目白，相当于山手线北面环线内的这一大片地块的档次也挺高，否则日后东大、早稻田、学习院这些一流高等学府不会在这里安营扎寨，单有东大一所就足以傲视全日本，要不然也不敢以“文之京”为口号取文京区这么个牛逼哄哄的名字。可文京区稍微往东一点的台东区就完全是一派下町气象了，无论是东京香火最旺的浅草寺，还是曾经远近闻名的花街柳巷吉原游郭都汇聚于斯。文京区和台东区江户时代都还是繁华的城区，再往北的北区、荒川区和足立区就没有什么历史可言了，过去不是荒川的洪泛区就是人烟稀少的农村。从山手线最北的田端站坐京滨东北线两站到位于北区中心的王子站，出站往北走不远有一座王子稻荷神社，传说古代每到除夕夜关东八州的狐仙都会聚到神社内一棵叫“装束榎”的树下开会，乍一听还真有点『巷说百物语』的感觉哩，也足可见过去这里有多荒僻。文京区的西北面有丰岛、板桥、练马三个区。现在的丰岛区因有了池袋这块宝地，俨然一副“副都心”派头，其实池袋稍往北一点就是再普通不过的廉价住宅区了。练马区是东京 23 区最西北角的一个区，如今以动画公司数量最多（94 家，2007 年的数据）和漫画家云集（由手塚治虫首开先河）而闻名，究其原因其实不如说是练马区的地价便宜，所以劳动密集型的动漫产业才能在此生根发芽，茁壮成长。

林林总总又扯了这么多，有感于不久前看到因国人爆买而炒高东京房价的新闻。过去人们总说东京房价高也是一件“常识”，殊不知高的不是房价，而是地价，而且是在经济不景气 20 多年，地价连续下跌之后的今天，所谓的“高”也已经打了很大的折扣。买下地皮自己建独栋住宅的费用自然非要上亿日元不可，但买下的绝对是产权而不是跟天朝一样的使用权，可以传给子孙千秋万代（前提是继承时要缴纳大笔遗产税），贵是有道理的。不要地皮的公寓房大都价位合理，笔者上一期也提到过莺谷一带的房价，工薪族奋斗个十几年未必买不起。当然在目白、代官山这种高档地段也有要价动辄几亿日元的超一流公寓，笔者在日本看过一档综艺节目，请来 APA 连锁酒店集团的女老板做中介，给尚未置业的男明星找房子，富豪出手找来的自然都是人生赢家赤松健住的顶层景观房这种超级豪宅，这就不是工薪族消受得起的房产了，天朝土豪要炒的恐怕也是这种房子吧。一般人去日本留学、工作或小住左不过是租房，那么多少了解一点东京的历史，对摸清各区的住宅档次和租金还是有些帮助的。如果想在山手线沿线找到便宜的房子免不了要避开几个都心、副都心以及南面的高档住宅区，到北面西面去多寻觅。东京人口密度最大的丰岛区、人口最多的世田谷区都不在山手线环线内，而且境内私铁线路繁多，其实私铁票价比 JR 实惠也是促使普通工薪族避开山手线、中央线沿线的原因之一。去东京短暂旅行尚且要面对高额交通费的问题，更何况是长期居住呢。

书归正传，本期进入山手线圣地巡礼之旅的后半程，将造访从驹込站到大崎站区间里的 12 座车站（不含池袋、新宿、代代木三个车站）。山手线过了田端站后转向西行，到池袋站后又改为南行一直到大崎站为止，再转个大弯掉头向北到品川站。所以从地图上看山手线的形状有点像一条火腿。



驹込站

染井吉野的故乡

Ancient and elegant

山手线的第十五站，只停靠山手线，并可换乘东京地下铁南北线。日发送旅客约 8.5 万人次。

驹込（念 yu，第一声）站是山手线北段的一个小站，也是山手地区北面的边缘，从前这里有一个染井村，村里住着很多园艺达人，江户末期有人开始尝试将日本土生土长的江户彼岸（一种樱花树的名字），与大岛樱杂交，取前者树干粗高和后者花骨朵饱满的优点，培育出了著名的樱花品种“染井吉野”，后来推广到了日本全国，成为现今覆盖率最高的樱花品种。“染井吉野”中的染井代表这种樱花的故乡，而吉野则指的是日本古代最著名的樱花胜地吉野山。

染井村的所在地在江户时代是伊势津藩藩主藤堂家的领地，建有占地达 26 万平方米的庄园，称作“下屋敷”。藤堂家发迹的始祖是战国时代有名的“墙头草”二五仔藤堂高虎，此人从浅井家麾下的一介足轻（普通步兵）一路往上爬，攀附过织田信长、丰臣秀吉、德川家康三代雄主，每换一次主君非但没有遭到嫌弃，反而步步高升，终于凭借关原之战和大阪冬夏两阵的战功得到 32 万石的领地，位列一方诸侯。藤堂家对德川幕府忠心耿耿，津藩也从未遭幕府减封，就这样一直持续到了明治维新，末代津藩藩主受封伯爵，继续享受荣华富贵。在著名的百合小说『圣母在上』里，白蔷薇姐姐大人就名叫“藤堂志摩子”。在这部崇尚高大上气质的作品中，大部分登场角色的姓氏都来源于日本过去的贵族阶级，如小笠原、水野、松平、岛津、藤堂、细川、二条，但也有少数一看就是平民阶级的姓氏，如第一女主角福泽佑巳，名字的捏他恐怕就是那位万元大钞上的福泽谕吉老师。作为题外话，稍微了解一点文化背景知识有助于加深对一部动漫作品的理解和喜爱。

驹込站附近还有两座东京本地颇有名气的庭园，旧古河庭园和六义园。旧古河庭园是后来新建的，六义园则是五代将军德川纲吉身边红人甲府藩藩主柳泽吉保家的下屋敷。所谓下屋敷，是相对于中屋敷和上屋敷而言的，也仍都是大名、朝廷高官、幕府近臣们在江户的宅邸，上中下指的是与江户城远近的位置关系。上屋敷高大气派，建于江户城中或紧靠城外的地段，



▲驹込站

方便大名入城觐见，这里是各地大名在江户停留时的住所，大名回自己封地时则留下夫人和子女居住作为“人质”。中屋敷稍低调局促，离江户城也比较近，一般供隐居以后的前任大名，或跟随大名来江户参勤交代的家臣居住。下屋敷就要偏远一些，但占地很大，多设计成豪华的日式庭院，作为供大名休闲玩乐的别院使用。六义园的占地就很大，足足87.8万平方米，园内亭台水榭，曲径通幽，春季赏樱花，秋季品红叶，是一个雅致的好去处，旺季时游客当然也很多。

另一处旧古河庭园就要低调得多，笔者在『丸户史明的圣地巡礼之路』一文中已有过介绍，入园门票仅150日元，一到5月花季时，竞相盛放的玫瑰将庄重沉稳的洋馆映衬得格外妖娆，一步之遥还有一座与洋馆相得益彰的日式庭园，移步易景，和洋折衷，绝对是一个拍COS外景的好去处（景好人不多门票又便宜的好地方东京找不出几个来）。六义园在驹込站南面步行不到5分钟的距离内，旧古河庭园稍远，向北步行大约15分钟可达，实际上离京滨东北线的上中里站更近一些，距离田端也仅一站而已。



▲巢鸭站



【巡礼作品】路人女主的养成方法



老奶奶们的原宿

Known by a prison

山手线的第十六站，只停靠山手线，并可换乘都营地下铁三田线。日发送旅客约17万人次。

巢鸭站所在的巢鸭地区在东京素来以老年人口比例居高不下而闻名，以致于电视台都知道要录社会话题的节目，想到大街上随便找几个老年人采访，去巢鸭转转的话一抓一个准。出了巢鸭站北口不用走多远就有一条巢鸭地藏通商店街，被揶揄为“老奶奶们的原宿”，说的就是老年人喜欢来这里溜达。商店街名字里提到的地藏指的是高岩寺的“针拔地藏”，传说江户时代有个大名家的侍女误吞了一根针，来求地藏菩萨搭救，在服用下地藏菩萨的“御影”符纸后就顺利的把针吐了出来，故后来“针拔地藏”灵验的美名远播四方，信徒不计其数。虽然并没有直接的关联，但老年人多的地方处理身后事的设施也会比较多，巢鸭地区的墓地数量可谓东京一绝，染井灵园、丰岛冈墓地、杂司谷灵园都在巢鸭一带，虽说有那么点毛骨悚然，但其实有不少名人埋骨于此，芥川龙之介和谷崎润一郎两位大文豪的墓地就在巢鸭的慈眼寺，每年来此凭吊的文学爱好者应当不在少数。笔者最早知道巢鸭这个地名当然是通过臭名昭著的巢鸭监狱，不过第一次将巢鸭与动漫作品联系起来倒是因为『草莓棉花糖』OVA里的一句台词，英国萝莉安娜酱扬言报复她的英国亲戚小孩，要把他们带去巢鸭的针拔地藏一带玩玩。这应该是老东京人才知道的梗，从安娜酱这个日本通嘴里说出来倒也让人觉得没什么违和感。

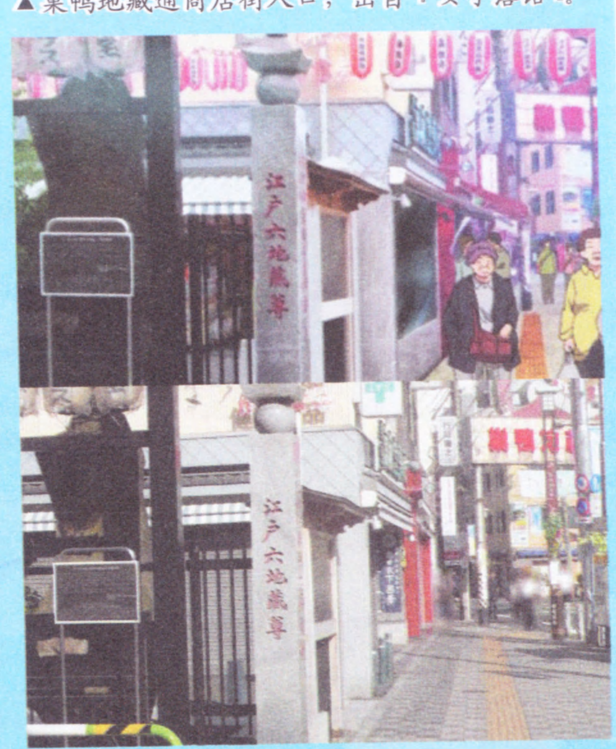
有过三部动画明确在巢鸭站一带有过取景，其中需要特别介绍的是『女子落语』，这部动



▲巢鸭地藏通商店街入口，出自『女子落语』。



▲『草莓棉花糖』里的“日本通”安娜酱居然连老奶奶们的原宿都知道。



▲江户六地藏尊，巢鸭一带寺院和墓地众多，同时也是高龄人口聚居区。



▲换另一个角度看巢鸭地藏通商店街入口。





▲『女子落语』中出现过的各色店铺在现实中都有原型。



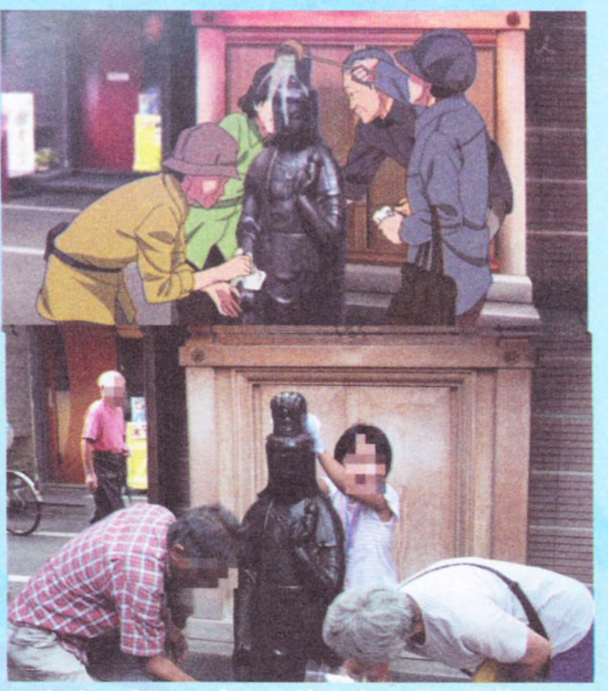
▲巢鸭地藏通商店街有不少东京人熟悉的美食。

画意外的是一部高浓度圣地巡礼的“伏兵”之作，足迹遍布整个东京，取景地极多，而且还原度惊人，却因为动画本身人气不足而容易遭到忽视。巢鸭跟落语艺术是有些渊源的，不仅因为老年人众多，落语有听众基础，也因为落语大家三游亭圆朝创作的落语剧目『四谷怪谈』的舞台就在巢鸭（四谷现属于池袋的杂司谷地区，过去都统属巢鸭）。『女子落语』里的几位落语界后生小妮子们到底不是在瞎玩，而是在巡礼东京都内的落语名所。动画第8话里对巢鸭地藏通商店街一带的介绍非常细致入微，出了巢鸭站北口，见到“江户六地藏尊”的石柱后就是巢鸭地藏通商店街入口的醒目看板，沿着商店街且逛且吃，一直走到高岩寺的针拔地藏，拜过地藏菩萨和水洗观音，这趟短短的巡礼（美食）之旅便告完成了，有兴趣的朋友不妨顺着主角们的路线去走走（吃吃）看。

还有一部动画也因为某些特殊的渊源而到巢鸭取景，这就是『棋魂』。『棋魂』来巢鸭只为一个原因，就是要参拜围棋名人世家本因坊家的墓所所在地本妙寺。在这里要稍微普及一下围棋知识，“本因坊”是一个名号，名人是头衔，历代本因坊原为师徒间世袭，后在本因坊秀哉这一代做出重大改变，将本因坊的名号让给日本棋院，再由日本棋院赠给在本因坊战中连战连胜的棋艺高超的棋手，像吴清源的高徒，中国棋手林海峰就等获赠本因坊海峰的名号。本妙寺虽为本因坊家菩提寺，但并不意味着所有本因坊名号得主都葬在这里，实际长眠于此的是第4代道策到第21代的本因坊秀哉，对于围棋棋手来说，本妙寺更像是一处精神上的圣地，比赛前出于礼节也要来拜一拜。



▲巢鸭名刹高岩寺。



▲水洗观音，用清水为佛像沐浴是日本佛教徒参拜时的一种特殊习俗。

【巡礼作品】棋魂、女子落语、失忆症



▲巢鸭地藏通商店街为当地卡通形象“巢鸭酱”制作的巨型鸭屁股。



感受“叮叮列车”的情怀

ding-ding-train

山手线的第十七站，只停靠山手线，并可换乘都电荒川线。日发送旅客约5.4万人次。

山手线上的一个小站，周边的大塚町过去曾属于巢鸭范畴，其历史与人文也基本上与巢鸭重叠，无甚特色。唯一值得一提的是，大塚站是少数可与都电荒川线换乘的车站，后者与东急世田谷线一起成为目前东京都范围内硕果仅存的路面电车线路。路面电车不同于一般的电车，使用的轨道较为轻窄，不适合重型车辆快速行驶，因为运能和便捷性的不足，绝大多数繁忙的线路上都早已淘汰了落后的路面电车，而仍在坚持运营的两条路面电车线路都深藏于东京最最庶民的住宅区之间，唯因其低廉的票价和一份不忍割舍的情怀而免于废线的命运。荒川线被东京人爱称为“叮叮列车”，列车通过道口时的叮叮钟声是陪伴了很多人几十年的人生回忆的一部分。

其实日本的几个大城市现在大都还保留着古老的路面电车，除了东京其他还有像镰仓的江之电、大阪的阪堺电车、京都的京福电铁、广岛的广岛电铁、冈山的冈电、函馆的函馆市



▲大塚站

电等。当然其中大部分线路上都换上了高科技的新车，只有小部分保留了老式电车作为吸引观光客的噱头。都电荒川线的30个车站贯穿了整个荒川区和大半个丰岛区，其中大部分位于住宅区的深处，只有最南面的几个车站陆续穿越了池袋、学习院和早稻田大学，是一些观光客感兴趣的地方，如果不想多走路的话，跳上"叮叮列车"摇摇晃晃十几分钟就能在大塚站换乘JR线前往其他地方。



【巡礼作品】东京ESP



▲都电荒川线，背后是池袋阳光城60大厦。

目白站

目白 池袋 大塚 巢鸭 驹込 田端

女生制服一饱眼福

JK uniform fanatics treasure

山手线的第十九站，只停靠山手线，无换乘线路。日发送旅客约3.7万人次。

跳过池袋站来到目白站，这里是规模仅次于莺谷站的山手线第二小车站。目白这一地名的由来是号称江户五色不动尊战队里的"目白不动"，就供奉于此地的金乘院内。五色不动尊分别为目黑、目白、目赤、目青、目黄，于是目黑这个地名的由来也一并揭晓了。目白一带除了学校众多以外并无其他特点，这里倒是聚集了学习院从幼稚园到大学的全部学校、日本女子大学、日本外国语专科学校等好几所规模较大的学府，电车的乘客也自然以师生为主，说句听上去有点危险的话，想看各个年龄段的女学生制服的话来目白站一准没错，此乃小生私房经验（请各位高抬贵手不要报警）。

暂时只能确定一部动画曾取景过目白站，那就是百合大作（咦？）『放浪息子』，第1话里主人公一上来就是在目白站的男厕所里更换女装的，不怕惹麻烦的话就去巡礼一下？



【巡礼作品】放浪息子



▲出现在『放浪息子』第1话里的目白站厕所。



▲目白站

高田
馬場
目白
池袋
大塚
新大久保

高田马场站

铁臂阿童木的诞生地

Animation industry base

山手线的第二十站，只停靠山手线，可换乘西武新宿线、东京地下铁东西线。日发送旅客约 88 万人次。

高田马场站是客流量仅次于新桥站，世界排名第 12 位的巨大车站。所在地区高田马场在江户幕府时代曾作为幕府家臣们训练流镝马骑术的场所，到了元禄时代又爆出了高田马场私斗的事件,令这一带名声大噪。私斗的主角之一，当时有名的剑客堀部安兵卫日后成为赤穗浪士的主力成员之一，以致于连他生前的这段事迹也被收录进了歌舞伎『元禄忠臣蔵』的戏码之中，成了在日本几乎无人不知的一段逸话。

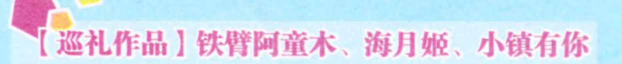
作为车站的高田马场站由于可以换乘到西武新宿线和地铁东西线而常年处于 200% 高负荷状态，前者是连通东京西区的大动脉之一，后者一路向东达到千叶县，也是一条动脉线路，所以尽管 JR 只有一条山手线停靠高田马场站，日平均客流量仍能达到惊人的 88 万。利用高田马场站最多的主要是新宿的上班族和学生，因为著名私立学府早稻田大学的本部早稻田学区就在车站东面一公里开外，有不少学生在这一带租房而住。

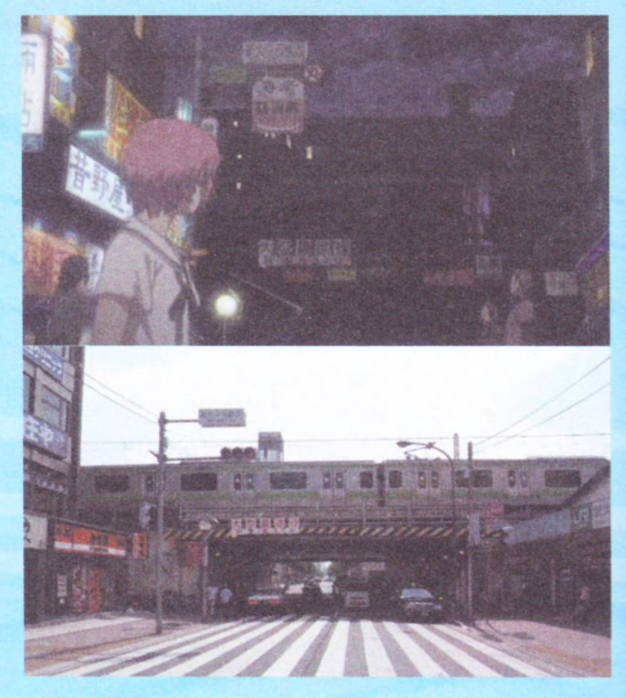
高田马场站与动画产业的渊源匪浅，早在上世纪 60 年，日本动画之父手塚治虫就创办了动画公司虫 PRO，以石破惊天的『铁臂阿童木』一作拉开了日本 TV 动画新时代的序幕。到了 70 年代虫 PRO 因经营不善破产后，在其废墟上新成立了两家公司,新虫 PRO 在练马区“复活”，还有一部分人另起炉灶在高田马场成立了手塚 PRO，继续动画制作事业。后来在“阿童木诞生地”之争中，高田马场在与手塚治虫童年故乡兵库县宝塚市及手塚 PRO 动画制作分部所在地琦玉县新座市的竞争中占得先机，也是因为在『阿童木』的架空世界观设定中，高田马场是“科学省”的所在地，阿童木的“生父”御茶水博士就是在这里把他制造出来的。如今 JR 高田马场站使用的发车旋律还是『阿童木』的主题曲，虽然没有实际的场景可以巡礼，但这也算是一种特别的圣地巡礼方式吧。



▲高田马场站

其他以高田马场为取景地且有据可靠的作品不多，其中『小镇有你』的东京篇里，有过一些高田马场一带的镜头，似乎是女主角枝叶柚希的妹妹枝叶慄通学的必经之路。此外在『海月姬』里出现过早稻田大学大隈讲堂标志性的身影，也勉强算是一个巡礼的去处。印象当中以早稻田大学为舞台的 ACG 作品意外的少，而在文学作品中名气最响的无疑是村上春树的『挪威的森林』，毕竟这里是村上的母校。如果想到早大转转的话当然可以在高田马场站下车步行，也可以在大塚站换乘都电荒川线一路坐到底就是。


【巡礼作品】铁臂阿童木、海月姬、小镇有你





▲『香格里拉』中出现过的新大久保站。



▲新大久保站

高田
馬場
目白
池袋
大塚
新大久保

新大久保站

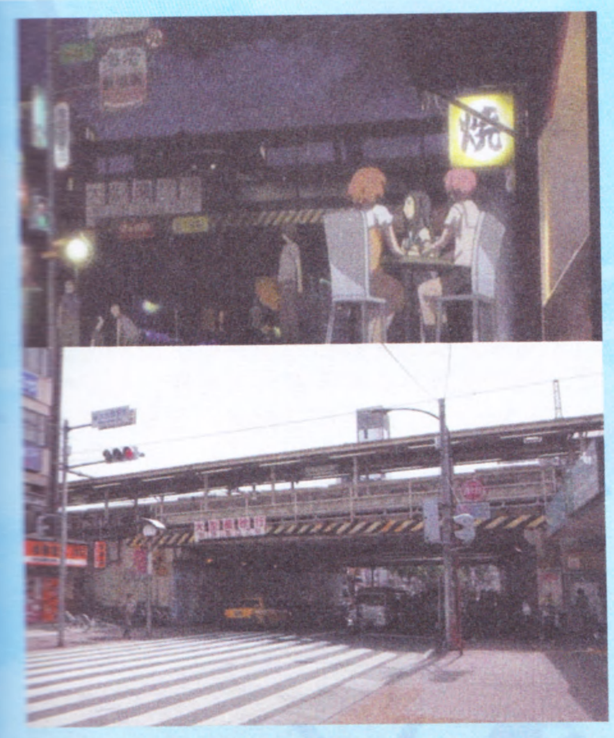
东京的“亚洲厨房”

Tokyo Asian Kitchen

山手线的第二十一站，只停靠山手线，无换乘线路。日发送旅客约 4 万人次。

笔者早先已经在中央线圣地巡礼中提到过新大久保站，其与大久保站的步行距离仅 300 米，所以在此地取景的动漫作品也多有重叠。这里再补充一部由村田莲尔担任人设的 SF 动画『香格里拉』，动画里拍到这一带有很多各式各样的小吃店。灵感自然是来源于现实，大久保一带可谓东京的“亚洲厨房”，韩国菜、泰国菜、中国菜、印度菜、土耳其菜一应俱全，连绝味鸭脖也有得卖。想念故乡的暗黑料理的话，来大久保就对了。


【巡礼作品】空之境界、香格里拉、红





▲大久保一带亚洲各国美食汇聚，能吃到地道的暗黑料理。



▲『旋风管家』第 35 话里的竹下通商店街

原宿站

日本“肥猪流”的发祥地

Fashion-mecca

山手线的第二十四站，只停靠山手线，可换乘东京地下铁千代田线、副都心线。日发送旅客约 7 万人次。

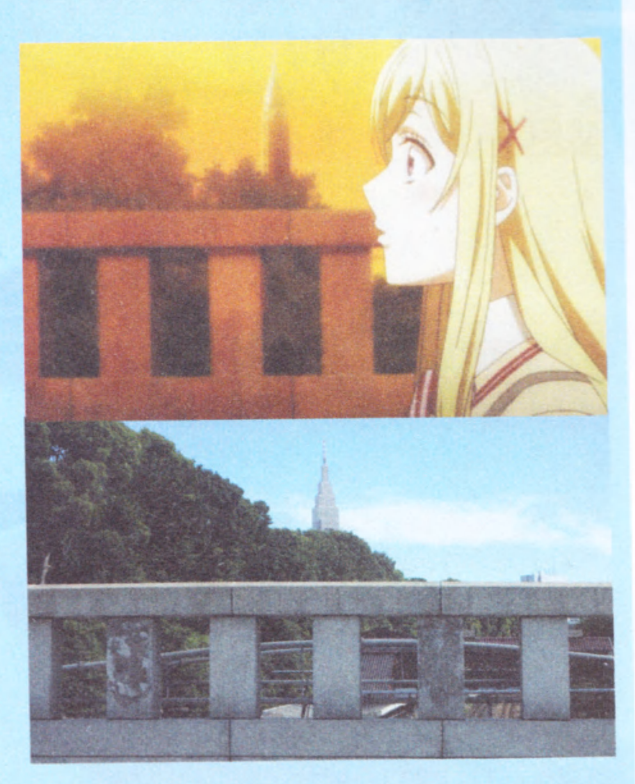
原宿的名气非常大，但原宿站并不是一个大站，日均客流量仅 7 万人，还不及涩谷站一个零头，这可能与人们的逛街习惯有关。如果在原宿站下车一般有三个步行方向，向北走参拜明治神宫后到代代木站；往东沿表参道逛街到青山大道，这一路都是高档品牌专卖店；往南步行至涩谷也就是 15 分钟左右，适合年轻人的潮品店都集中在这一带。

笔者这个标准的“秋叶原系”无意来大谈什么“原宿系”“里原宿系”(日本的“肥猪流”？)，虽然小生第一次来东京就把原宿、表参道、涩谷逛了个遍，后来也看了不少书，对日本人的时尚观念多少也有了解。原宿站周边让我更感兴趣的还是明治神宫和竹下通商店街，前者是东京至高的宗教场所，后者却是鱼龙混杂的三教九流之地，两者之间仅隔一条街的距离。

竹下通是原宿站与明治大道之间的一条 350 米长的步行商店街，发轫于上世纪 70 年代，早年以贩卖深受叛逆年轻人喜爱的奇装异服而出名，孕育出了所谓“竹之子一族”，最近十年里改头换面成为吸引观光客的前沿阵地，主要卖观光客喜爱的土特产和纪念品。竹下通鱼龙混杂，常能看到操着奇怪口音的黑叔叔和一身粉色女仆装的少女一起在街边拉客，不讨厌这种嘈杂氛围的话可以来看一看。

来参观明治神宫最近的车站就是原宿站，出站后沿参道往里走需要 10 分钟左右才能见到宫殿，一路上大树参天，鸟语花香，是个森林浴的好出去。明治神宫建于 1920 年，占地有 70 万平米之巨，巨型的大鸟居由台湾阿里山大桧树建造而成，高 12 米，直径 1.2 米，堪称日本第一的木造鸟居。顺带一提，笔者到阿里山旅行时不止听一个过路的导游说过日本人当年是如何掠夺阿里山的神木，但明治神宫现在的大鸟居是 1975 年重建的，那巨木可是台湾人自愿卖给日本人的。不过明治神宫初建时所需的 365 种 12 万株各类植被的确是从朝鲜和台湾各地掠夺而来的，所以作为中国人参观明治神宫时心情多少有点复杂。

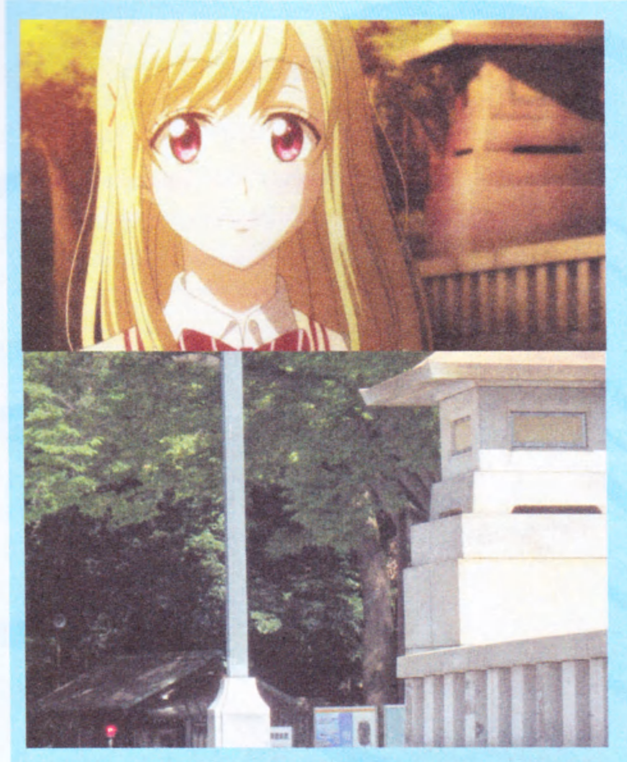
这里之所以说“参观”而不是“参拜”是因为明治神宫供奉的乃是明治天皇和皇后（死后封神），既然不是日本人当然没必要去拜他们（同理，去靖国神社也只能叫参观，而不叫参拜）。日本的神道教很复杂，连一般日本人都搞不懂，小生不才胡诌两句。所有神社供奉的神明都归入“八百万神”之中，不过也分为古已有之的（古人造的），和后人新造的神，像明治天皇、东乡平八郎、乃木希典这类就是新造的神，日本战败后昭和天皇放弃神的身份“降格”为人，天皇都认怂了，日本以后就不敢再把死去的人神格化了。遇到这类神格化人的神社都不必拜，供奉菅原道真的天神（天满）系神社（如北野天满宫）除外，学问之神能保你不挂科。专业对口的神社要多拜拜，比如笔者偏信的神户的生田神社和京都的地主神社保佑姻缘特别出名。供奉木花咲耶姬的浅间系神社（如富士山本宫浅间大社）保佑的是生产平安，家里有孕妇的要拜。七福神系的神社，尤其是保佑财运的惠比寿和保佑才艺的弁财天都要拜。鹿岛、香取、春日系神社（如鹿岛神宫、春日大社）保佑不地震，有机会的话当然要拜。宗像、严岛、住吉、



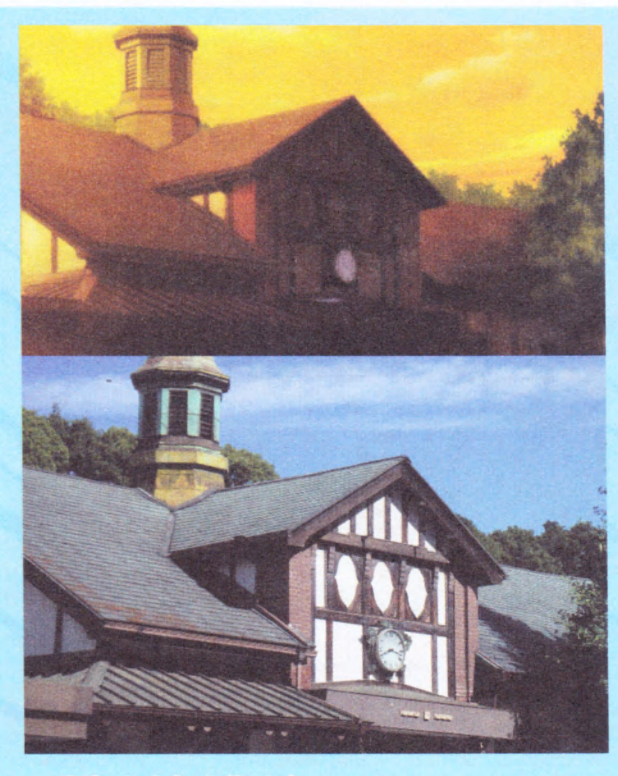
▲与原宿站相邻的神宫桥



▲原宿站



▲与原宿站相邻的神宫桥，镜头出自『山田君与7人魔女』。



▲原宿站的木结构站舍

金比罗一系的神社（如宗像大社、严岛神社、金刀比罗宫）供奉的都是海神，谁这辈子没坐过几次船呢，所以也要拜。还有的神社像日本全国数量最多的稻荷系神社（如伏见稻荷大社）和八幡神社（如鹤冈八幡宫），一个保佑农业丰收，一个保佑武运昌隆，跟普通游客的距离就比较远了。

还有一类神社叫做“镇座”，意思就是保一方平安的神社，这类神社的信徒叫“氏子”，也就是当地土著，神社靠氏子供养，为氏子提供庇佑。遇到这类神社参不参拜就无所谓了，反正神明也不保佑外人，拜了也白搭。比方说著名的神田明神下属有108个町的氏子区，氏子从小就知道自己受哪个神社庇佑，很像基督教的教区。但如果你希望每次到秋叶原都能买到心仪的小黄书，或者LL十连抽能出个UR，那拜一下神田明神还是对路子的。



【巡礼作品】旋风管家、伪恋、山田君与7人魔女等



▲原宿附近的表参道天桥

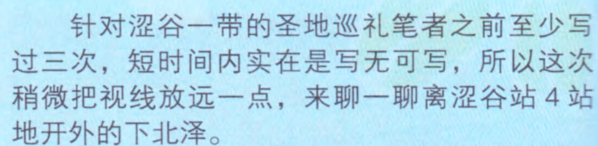


涩谷站

离开喧嚣 去享受一番下北泽的灿烂阳光

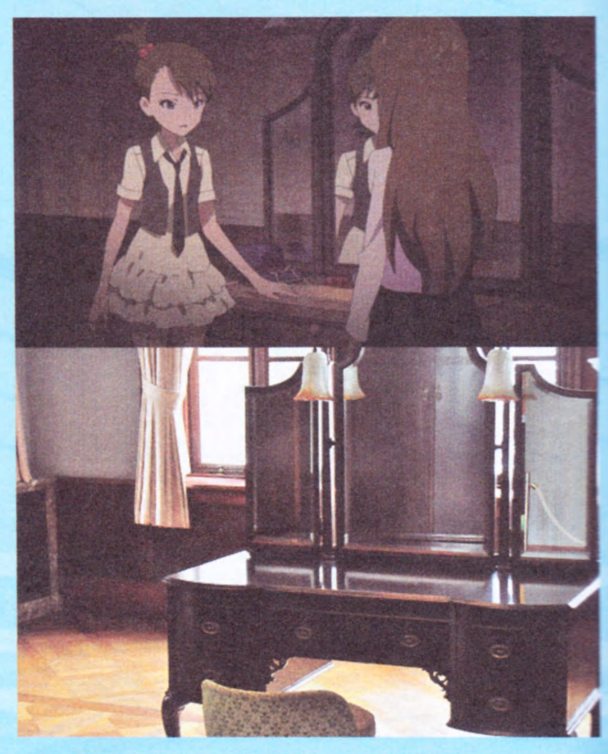
Leave the platform Go far away

山手线的第二十五站，有山手线、埼京线、湘南新宿线停靠，可换乘东京地下铁银座线、半藏门线、副都心线，东急东横线、田园都市线，京王井之头线。日发送旅客约315万人次，是体量仅次于新宿站的全世界第二大车站。



针对涩谷一带的圣地巡礼笔者之前至少写过三次，短时间内实在是写无可写，所以这次稍微把视线放远一点，来聊一聊离涩谷站4站地开外的下北泽。

从涩谷站搭乘京王井之头线到下北泽最短只需6分钟，途中还会经过东大驹场校区，单就动漫圣地巡礼一事来说，这两个地方都是颇值得一去的。京王井之头线坐两站到驹场东大前站下就是以教养部为主体的东大驹场校区，东大的本乡校区笔者已经在巡礼上野站时提到过，驹场校区其实并没有什么特别，特别的是旁边驹场公园里的一座洋馆——旧前田侯爵家官邸。这座洋馆的豪华程度虽然不如旧岩崎邸和旧古河庭园，却是东京都内少数可以免费参观拍照的洋馆，所以来此取景的游戏动画络绎不绝，笔者最早是以『青之花』的圣地为契机，介绍了位于驹场和镰仓的两处前田家老宅，为了纪念附庸风雅的前田侯爵，现今这两处官邸



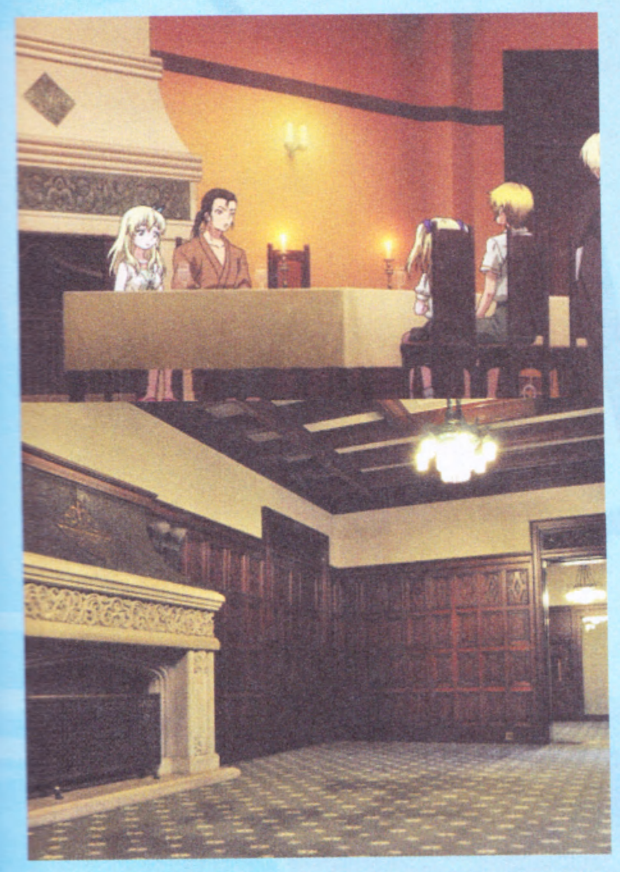
▲『偶像大师』剧中剧里出现过的欧风梳妆台是驹场旧前田侯爵官邸里的摆设之一。



▲涩谷站全景

都改成了文学馆对外开放，驹场的洋馆现在的正式名称是日本近代文学馆。除了『青之花』，『偶像大师』和『我的朋友很少』也都大量使用过驹场旧前田邸的内景，前者用在了龙宫小町参演的推理剧中剧里，后者则将其作为富家千金柏崎星奈的自家来使用，因为可以正大光明地拍照，所以日本同好发回的圣地巡礼报告很多，考据也很仔细。

驹场东大前站再往前两站就是下北泽站，下北泽曾被很多文人墨客盛赞过，是东京名气最响亮的艺术社区，下北泽街区的面积很小，地价也不贵，能成为受年轻人喜爱的艺术社区完全是因为周边云集有东大、明大、国士馆大学的校区，大学生非常多，从上世纪 80 年代起，以演员兼实业家本多一夫进驻下北泽创建本多剧场为开端，小剧场和小型电影院在这里蓬勃发展开来，转眼间就把这里打造成了广受年轻人追捧的前卫艺术社区。2006 年一部青春偶像剧『下北 Glory Days』令下北泽名声大噪，该剧的原作本来就是一部小学馆的青年漫画。其实早在『下北 Glory Days』之前，小资氛围浓郁的动画『魔法使的条件』就已经在下北泽大量取景，2008 年的续作『魔法使的条件 夏之空』重返下北泽，这两部动画是表现下北泽一带街景最多的作品，镜头里的下北泽的街道是那么拥挤，店铺是那么的迷你可爱，街头的各种有关演剧的看板、海报、招贴画令人目不暇接，还会在不经意间邂逅一两家让人怦然心动的旧书店和咖啡屋。如果能花上两个小时暂时偏离涩谷的高浓度妄想力，到驹场和下北泽享受一番文艺的氛围应该会是一次不错的体验。



▲在『我的朋友很少』里旧前田侯爵官邸被作为柏崎家洋馆的原型。



▲旧前田侯爵官邸虽不算特别豪华，却是东京都内屈指可数的免费洋馆取景地。

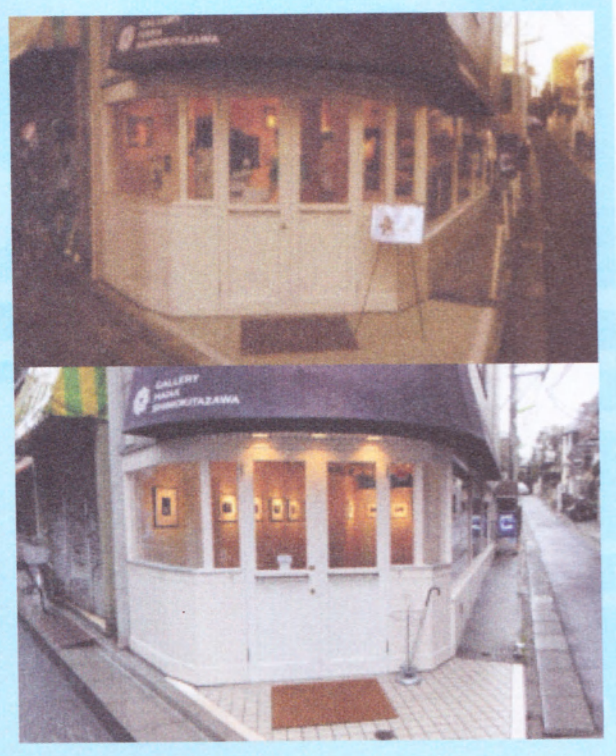


▲狭窄的街道和低矮拥挤的楼房是下北泽给人的第一印象。

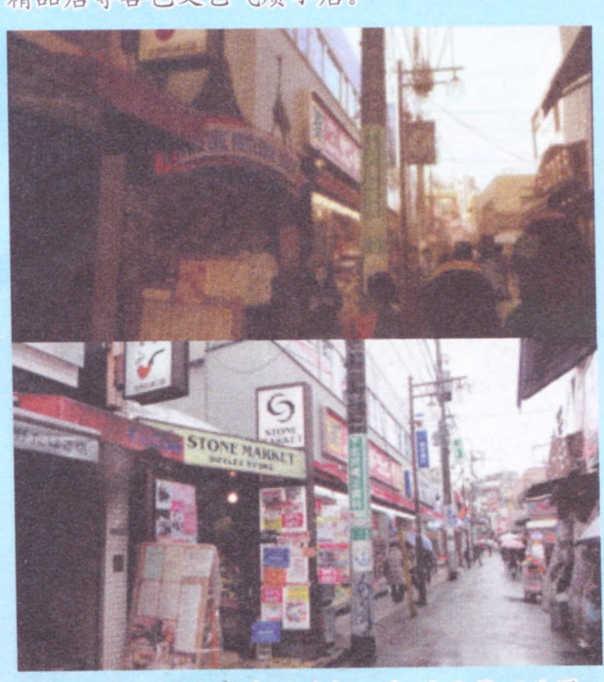
【巡礼作品】青之花、我的朋友很少、偶像大师、魔法使的条件等



▲『魔法使的条件』里取景到的一家街头咖啡馆，看板的还原很到位。



▲在下北泽街头所处可见小咖啡馆、旧书店、精品店等各色文艺气质小店。



▲各种有关演出信息的海报、招贴画是下北泽日常风景中的重要组成部分



惠比寿站

以财神爷命名的车站

Wish the business is thriving

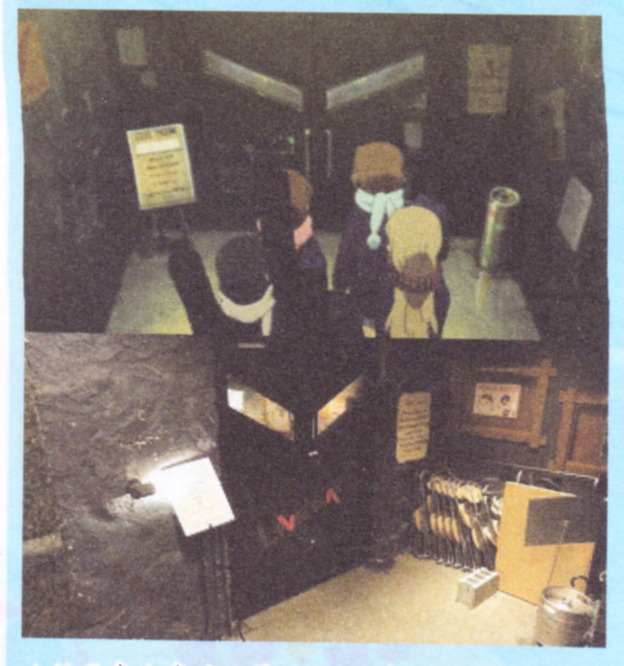
山手线的第二十六站，有山手线、埼京线、湘南新宿线停靠，可换乘东京地下铁日比谷线。日发送旅客约 24 万人次。

以前日本啤酒公司（现在的札幌啤酒公司）曾在山手线边建立工厂，生产的一种叫“惠比寿”的啤酒经山手线的货运列车运往全国各地，所以离工厂最近的一个山手线车站就被命名为“惠比寿站”。惠比寿老爷是七福神里专司商业经营的神，被敬为商贩们的财神爷，无论什么宗教里的财神总是最受百姓欢迎的，惠比寿老爷当然也不例外，日本的惠比寿信仰很兴旺，走到哪里都有供奉七福神的神社，惠比寿还有自己的专属神社，称为惠比寿神社，全国有大约

3500座之多，总本社在兵库县西宫市的西宫神社。以商业为本的大阪人最信惠比寿，大阪的惠比寿信仰中心是今宫戎神社。每年一到1月9日－11日这三天是“十日惠比寿”大祭，关西有几百万人涌向以西宫神社和今宫戎神社为代表的惠比寿神社，祈求新年里财源滚滚，其规模堪比新年1月1日的初诣。江户人过日子不像大阪人这么重商主义，经常是今朝有酒今朝醉的享乐主义，惠比寿信仰就不如关西那么热切。江户人反而比较喜欢七福神里的大黑天，江户几所著名寺社像浅草寺（浅草七福神）、宽永寺护国院（谷中七福神）、神田明神、鬼子母神（杂司谷七福神）都以大黑天为七福神主供神。但不管怎么说，日本全国唯一一座以惠比寿命名的车站不在关西而在东京。『野良神』里的惠比寿小福和大黑就住在东京的石神井公园里，不过小福并不是货真价实的惠比寿而是穷神，这种错位的设定也是蛮有意思的。

说到有趣的错位设定，到惠比寿取景过的名气最大的作品居然也是出自关西的京都动画之手的『轻音少女』，在第一季第14话里，放课后TEA TIME第一次参加除夕夜LIVE演出的LIVE HOUSE原型实际上并不在京都，而是惠比寿站附近的LIVEGATE TOKYO@EBISU。

【巡礼作品】轻音少女、向山进发



▲位于惠比寿站一带的LIVEGATE TOKYO@EBISU



▲惠比寿站



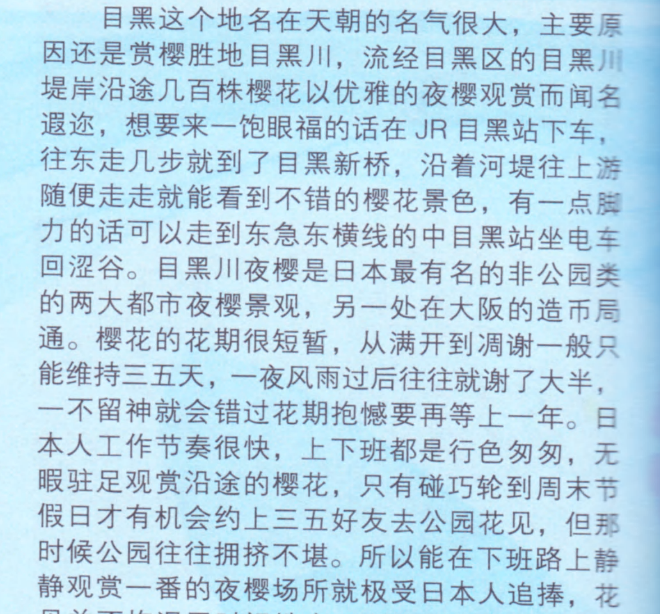
目黑站

目黑川夜樱的所在地

Sakura agian

山手线的第二十七站，只停靠山手线，可换乘东京地下铁南北线，都营地下铁三田线，东急目黑线。日发送旅客约65万人次。

在山手线途径的几个东京行政区里，在中央区和目黑区是没有设车站的，尽管站名叫目黑站，其实地理位置并不在目黑区而在品川区，同样名字叫品川的车站实际却在港区，这其实是因为车站刚设立时的行政区划分跟现在有很大不同，当时的目黑站、品川站当然都在其所属的区内。



目黑这个地名在天朝的名气很大，主要原因还是赏樱胜地目黑川，流经目黑区的目黑川堤岸沿途几百株樱花以优雅的夜樱观赏而闻名遐迩，想要来一饱眼福的话在JR目黑站下车，往东走几步就到了目黑新桥，沿着河堤往上游随便走走就能看到不错的樱花景色，有一点脚力的话可以走到东急东横线的中目黑站坐电车回涩谷。目黑川夜樱是日本最有名的非公园类的两大都市夜樱景观，另一处在大阪的造币局通。樱花的花期很短暂，从满开到凋谢一般只能维持三五天，一夜风雨过后往往就谢了大半，一不留神就会错过花期抱憾要再等上一年。日本人工作节奏很快，上下班都是行色匆匆，无暇驻足观赏沿途的樱花，只有碰巧轮到周末节假日才有机会约上三五好友去公园花见，但那时候公园往往拥挤不堪。所以能在下班路上静静观赏一番的夜樱场所就极受日本人追捧，花见并不拘泥于时间地点，所以像『幸腹涂鸦』里那样夜里在樱花树下铺一张塑料布，准备点饮料点心，优哉游哉地纵情嬉戏也是人生一大乐事。

明确有在目黑站一带取过景的只有一部非常异色的小众动画『空中秋千』，不过比较典型的镜头还是出现在后面的五反田站，这里就不另做介绍了。



【巡礼作品】空中秋千



▲目黑站

五反田站

惠比寿
目黑
五反田

地价腾贵的高档住宅区

Beverly Hills of Tokyo

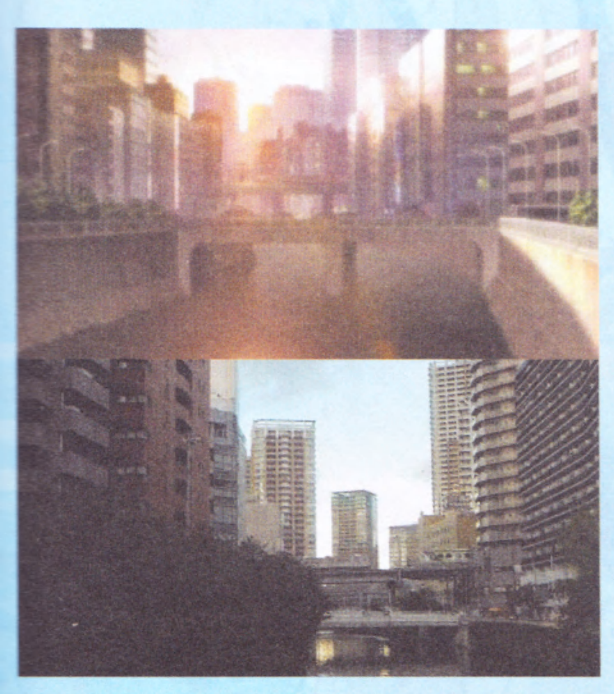
山手线的第二十八站，只停靠山手线，可换乘都营地下铁浅草线，东急池上线。日发送旅客约 30 万人次。

五反田这个地名听起来古怪，其实日语里就是“一块五反大的田”的意思，“反”是面积单位，约合 992 平方米。日本有一些姓氏是以田地面积来命名的，比如村上春树的小说『舞舞舞』里主人公的男明星朋友就姓五反田，『冰果』里的女主角“我很好奇”姓千反田，从这个姓氏可以猜测下她家里的田产到底有多大……五反田一带无疑也是高档住宅区，现在位的今上天皇的皇后美智子的老家就在五反田，其父正田英三郎是日本最大的面粉企业日清制粉集团的社长，一等一的资本家。住在同一个社区的还有明治时代地位极高的岛津公爵家，五反田一带的档次确实可见一斑。



▲五反田站

『花开伊吕波』东京篇有一部分镜头是在五反田站一带拍摄的，可以看到架设在目黑川上的桥梁及周边的大楼。



▲『花开伊吕波』里出现的五反田一带的街景



【巡礼作品】花开伊吕波、空中秋千

大崎站

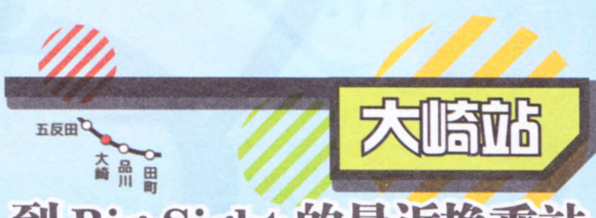
五反田
大崎
品川
田町

到 Big Sight 的最近换乘站

see Otakus twice a year

山手线的第二十九站，有山手线、埼京线、湘南新宿线停靠，可换乘东京临海高速铁道临海线。日发送旅客约 21 万人次。

本次山手线圣地巡礼的最后一站大崎站既是山手线最南面的车站，也是代表着东京 23 区繁华地带南部的尽头，大崎站所在的品川区往南的大田区是东京老牌的工业区，有东京最大的国际机场和物流中心。大崎站及其所在的大崎地区整体感觉特色不鲜明，也没什么历史轶闻可聊，是一个过于平淡的车站，此外也几乎没有动漫作品曾在大崎站一带取景。唯一值得一提的是，从大崎站可以换乘临海线去著名的东京国际展示场 Big Sight。一般去 Big Sight 有两种主流的轨交换乘方式：在 JR 新桥站换乘百合海鸥号至国际展示场正门站，或在 JR 大崎站换乘临海线至国际展示场站。如果不考虑车资的话，前一种方式更受动漫迷的欢迎，因为百合海鸥号不惜重金请了一大群名声优、播音员和 AKB48 偶像成员来给列车报站，国际展示场正门站的声优担当是声线温柔的高桥美佳子。后一种方式更近也更节省（330 日元，13 分钟车程，从新桥站坐百合海鸥号则需 380 日元，22 分钟）。





【巡礼作品】无



▲『空中秋千』里出现过的五反田站东口





▲『空中秋千』里出现过的五反田站东口

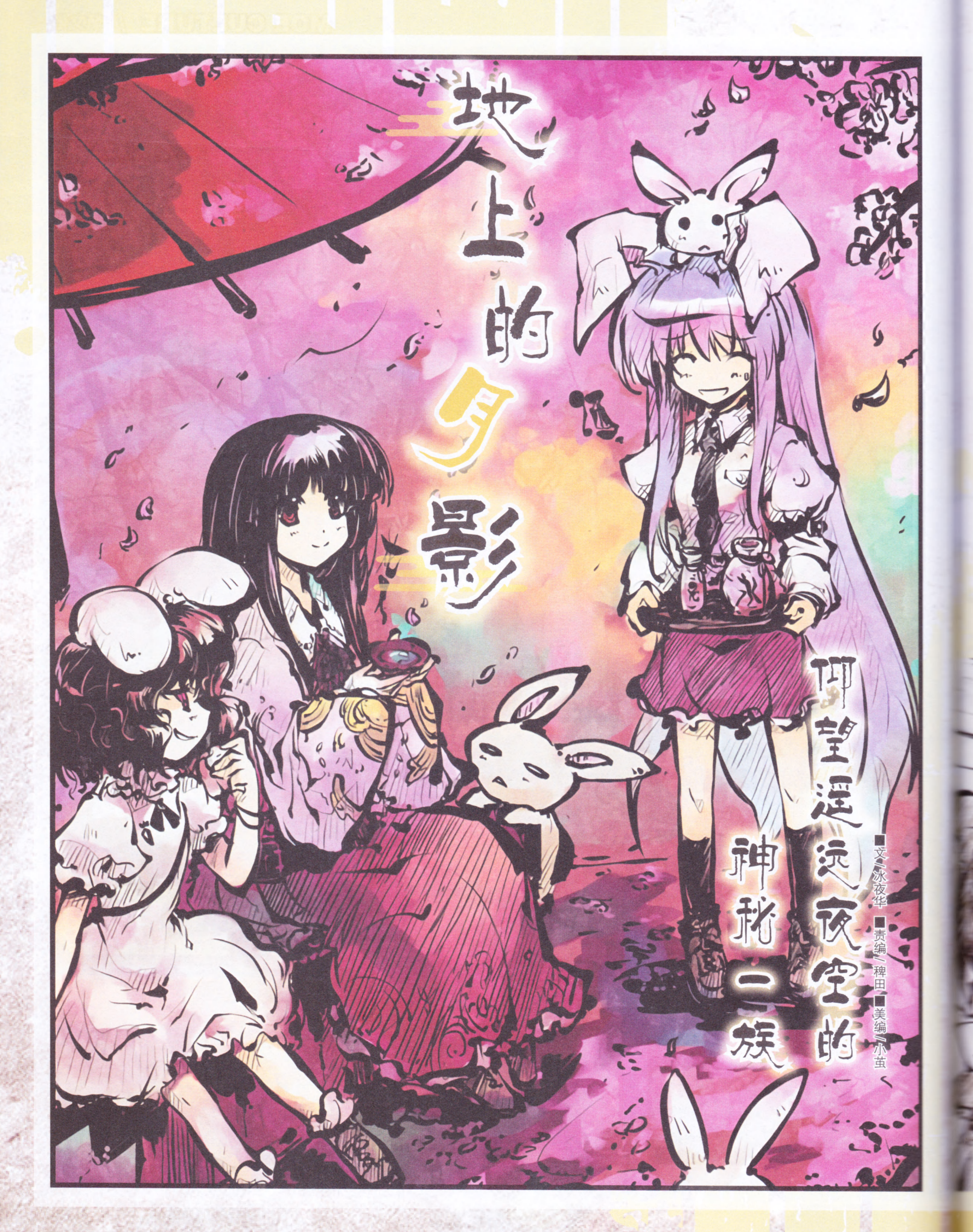


后记

Epilogue

至此，JR 山手线沿线各站的圣地巡礼就全部完成了。要把山手线全部站点都踩一遍其实用不了一天时间，但如果要把沿线周边的景点和圣地大致玩上一遍恐怕每个三四天是办不到的，至于如何取舍那就是诸位老板们的事了。

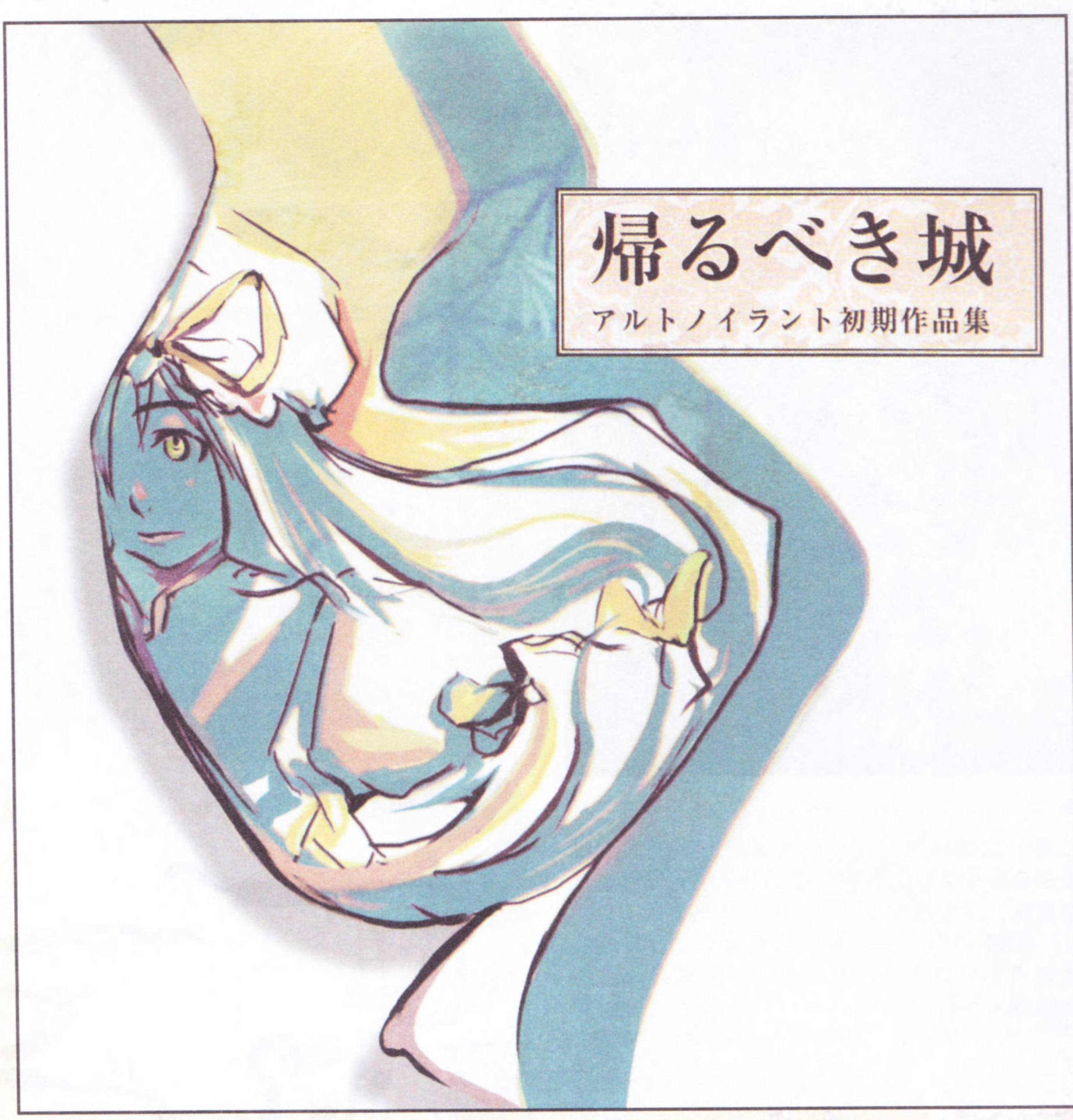
写完本文，关掉电脑，笔者就准备踏上又一趟圣地巡礼之旅，下一期我们来聊聊『刀剑乱舞』的话题吧。▲


地上的月影
仰望遥远夜空的神秘一族
■文/冰夜华 ■责编/稗田 ■美编/小茧

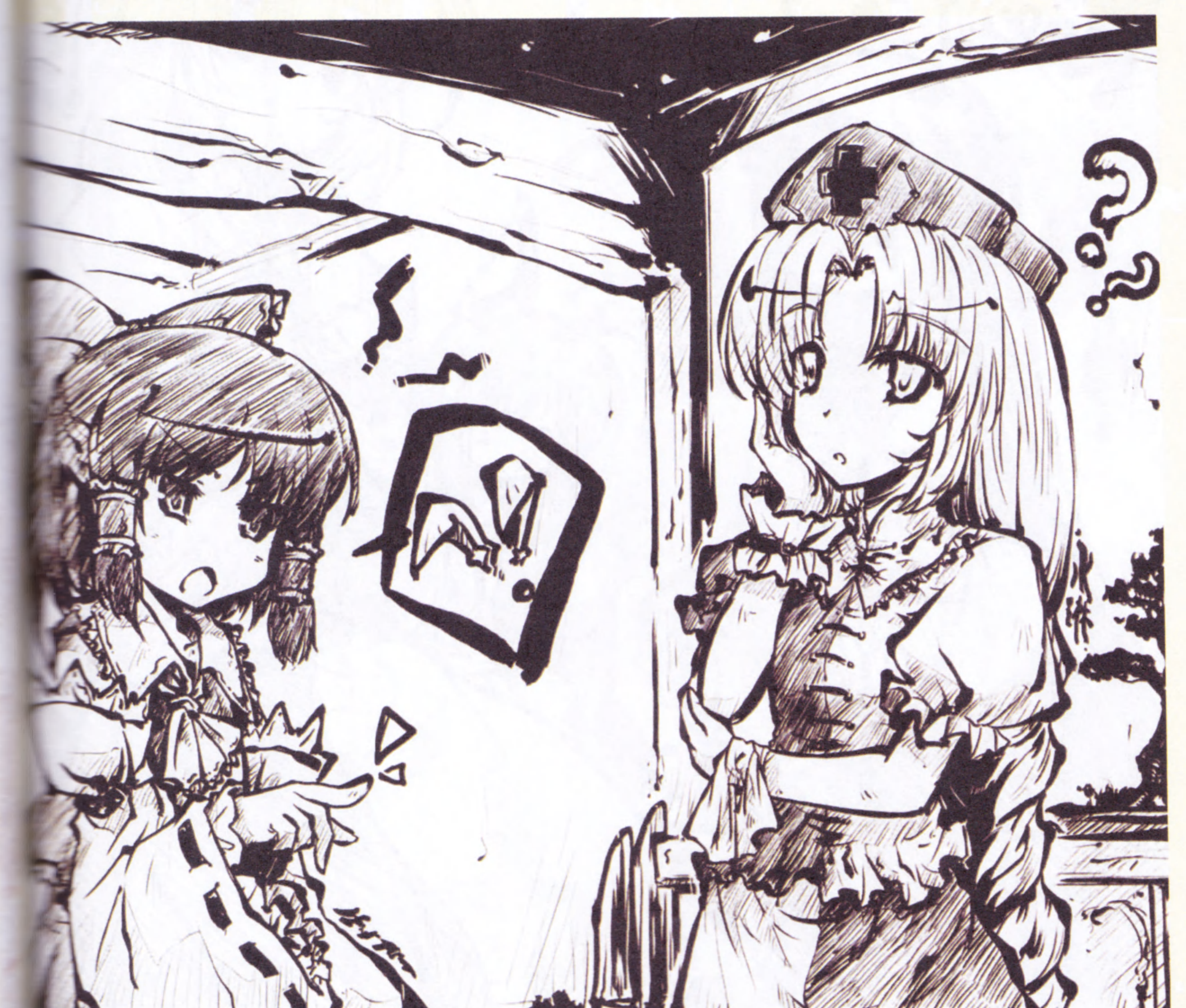
书接上回，我们了解到了月人之中那对站在顶点的绵月姐妹，再加上她们的师傅八意永琳和月都的公主蓬莱山辉夜，她们的存在让人们认识到了月人的强大，也对这个种族产生了浓厚的兴趣。而月人，很可能会是整个东方系列之中最为神秘的存在。

废话不多说，直接进入正题，关于月人有太多的东西要说。今天我们就用几个词来概括他们，谈一谈这个最吸引人的族群。



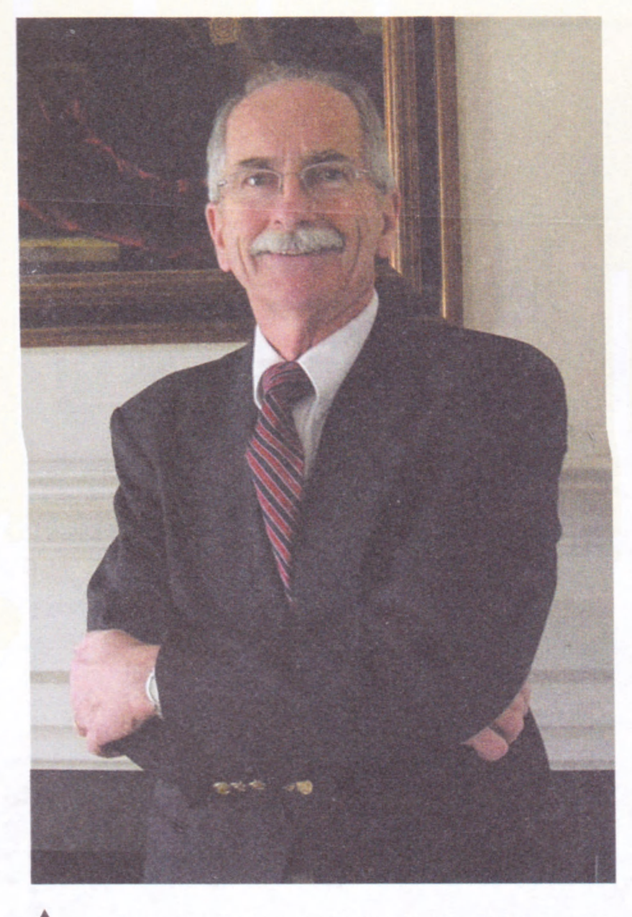


在东方系列的任何一个种族中，恐怕无法去寻找第二个可以用这个词去形容的。月人的存在实在是太久远，这其中必须要说到的代表人物就是八意永琳。永琳的存在历史，已经无法用寿命去衡量了，就算是没有吃下蓬莱药之前也足够夸张。2005 年的同人 CD 作品『帰るべき城』的 BK 里，就记载了这么一段话“原作者 ZUN 氏に聞いたところ（酔っぱらった時に聞いた答えだが)、永琳や輝夜の年齢は億単位だそうだ。”，这是 CD 作者アルトノイラント从 ZUN 的口中得出关于月人年龄的描述，在醉酒状态下 ZUN 表示永琳和辉夜的年龄都是以亿计算的。这间接就说明了永琳的寿命之长已经是超乎想象了。



虽然不知道 ZUN 这句醉酒之言到底是肺腑之言还是戏言，但是从其他的设定中我们可以看到此言并非没有根据。在『东方儚月抄』里，绵月丰姬坐在月海边回忆往事时就有提到一点，那就是永琳活得比月夜见大人更久。在日本神话之中，月夜见尊便是伊邪那岐所生的三贵子之一的月读命，掌管夜之国的神明，而永琳的原型之一八意思兼神不光是掌管智慧之神，更是造化三神之一的高皇产灵神之子，那么从日本神话的神明系谱中看，八意思兼神的辈分不仅比三贵子高，有可能还见证了三贵子的出生。如果永琳本人就是八意思兼神的话，那么就不难理解为了丰姬说永琳比月夜见还活得久了。

从目前已登场的月人来看，永琳有可能是年岁最大的那一个，但永琳也有没见过的古老历史，在『东方绯想天』铃仙的结局中，永琳提到要石被拔起成为天界，地上的生物遭受了毁灭性的打击，但是她并没有亲眼见到这一切，并表示那是非常古老的时代的事情。从地质时代来看，印证『东方儚月抄』中所提到的“海で生まれた生命は、生き残りを賭けた長い戦いの末に海は穢れ、そして勝者だけが穢れ無き地上に進出した。（从海中孕育的生命，长久以来重复着赌上生存权的战斗，终使大海变得污秽，而胜利者走向了没有污秽的陆地。)”描述的那样，生物开始涉足海平面以上的陆地应该就是在古生代的泥盆纪，而永琳提到的要石拔出引起地上生物遭受毁灭的事件，可能就是



▲

二叠纪末期的第三次生物大灭绝，而这次灾难发生在距今 2.5 亿年前，那么永琳没有见过这件事发生，至少说明她是在这之后才出生的。

如果 ZUN 那句永琳的寿命是以亿计算的酒后谈并非虚言的话，把永琳的年龄最大化，那么她最多可是超过两亿岁，再不济也就可以有一亿岁以上的年龄。根据官方 CD『伊奘诺物质』里面的故事中，梅莉“看到”了 2500 万年前伊邪那岐创造日本列岛的情形，这就意味着三贵子的年龄要远远小于 2500 万年，而月人则是月夜见在后来带着自己的亲族前往月球居住之后才有的称呼。最早的月人便是地上的原住民，为了远离污秽才前往月球居住。那么，月人的整体历史，即便不如永琳那么长久，但也足以有千万年以上，放眼整个东方的世界，恐怕不会再有第二个种族能够拥有这样长的存在时间了。

月人所居住的月球没有地球上那样的污秽，月人也就没有寿命的概念，超脱于生死之外。虽然他们会因为其他原因死亡，但因为长久以来隐藏在月球的暗面，不与外界有接触，说他们是永生也不为过。因此，远古便是属于月人的最合适的形容词。



身份 Identity

曾经的月人是地上的住民，是月夜见的亲族，或许还有可能是地球上最早的智能生命体。我们现在虽然都习惯了称呼他们为月人，因为他们是居住在月面上的人，但是要记得一点，他们是从地球上迁移过去的，并非月球原住民。他们是月夜见的亲族，但他们的出现却比人类要早很多很多，有部分人将他们也称之为人类，认为他们是地上的移民那么必然是人类。那么问题来了，月人，到底是不是“人类”？

我们先来看看，什么是人类。从现今的科学和哲学理念来看，人类是一种统称，是所有以“人”这个形态出现的生物统称，生物学上属于高级生物、能制造工具、使用语言、采用逻辑思维进行思考。虽然现在地球上的人类是由数百万年前的猿人一步步进化而来的，但仍有学说认为如果不是因为一些机缘巧合的情况，人类将不会统治地球。比如加拿大古生物学家戴尔·罗素提出的恐人假说，曾经风靡一时，他认为如果不是 6500 万年前那场导致恐龙彻底灭绝的大灾难，也许在不久的将来会有一种名为伤齿龙的恐龙会进化成类人生物，并且具有不亚于人类的智能生命，这个假说的年代甚至比东方的设定中伊邪那岐创造日本的年代更加久远。但同样具有人类形态的妖怪、妖精、兽人之类的生物却不会被称之为人类，这就说明了以现今的角度来看，只有人类自身才可以称之为人类，其他的种族无论多么的与人类相似，也都不会被称为人类。

由此我们可以得出结论，月人并非人类，只可算是类人生物，而且在『东方儚月抄』的有关月人起源的档案页中，也只是以了“人間”而不是“人類”来概括月人。在日语中，“人間”

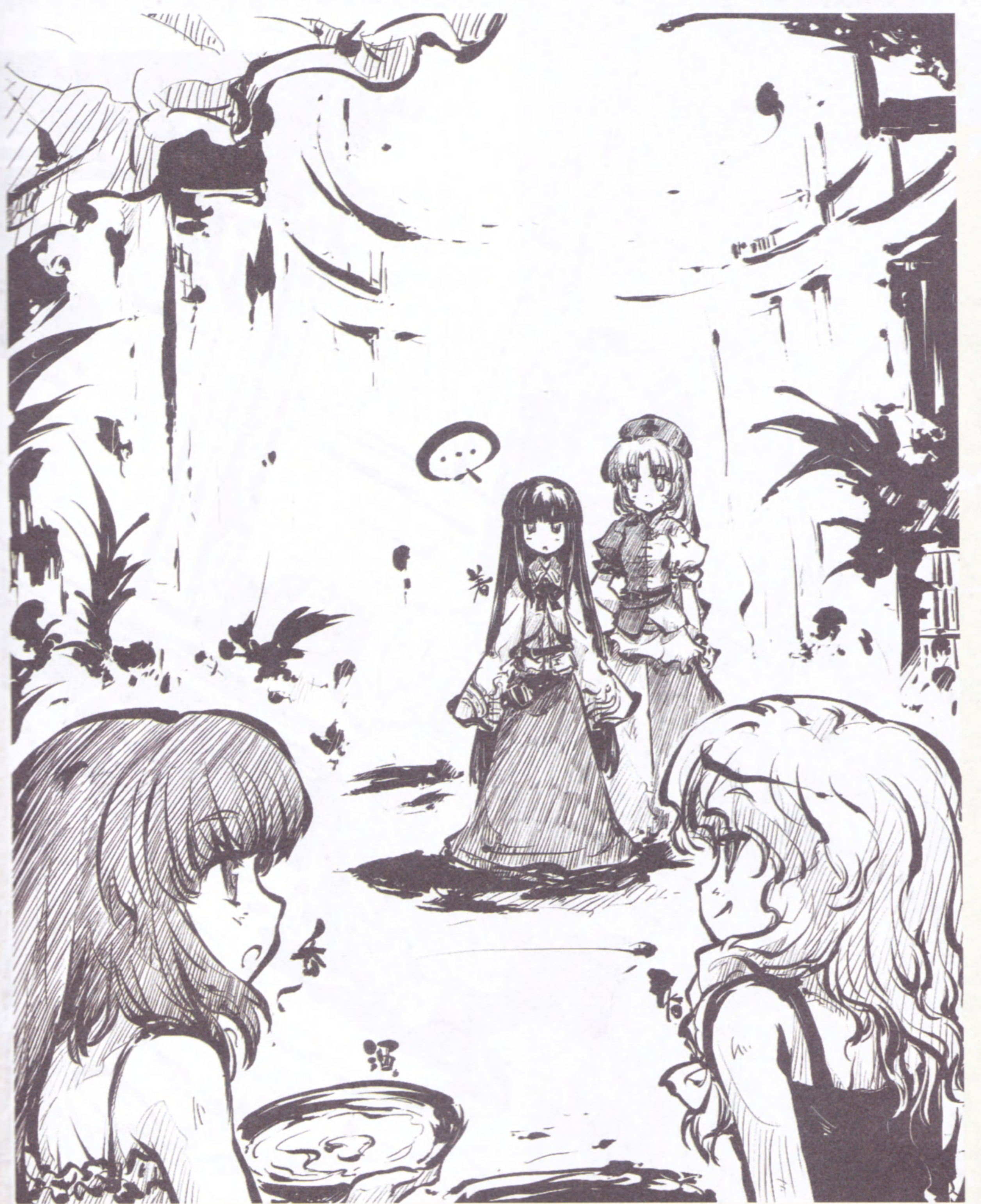


虽然有人类的意思，但还标注了是指具有一定情感、理性、人格的社会性含义，“人類”则只能是指代生物性定义的人类,也就是我们。所以，月人与人类，可以看做是两种不同的物种。

还有一点极为重要，那就是所有的月人可以肯定是月夜见的亲族或是其信赖之人，而月夜见还在地球上的时候，毫无疑问是神明的时代。我们都知道月夜见是伊邪那岐所生的三贵子之一，而“親族”一词所指代的就是亲属，与中文的亲族一样，是通过不断的延续扩大而获得的亲属关系。这就意味着所有与月夜见有所关联的月人都跟他有直接或间接的亲属关系，他则是这些月人的源头，那么自然也都多少拥有他的力量。而类似永琳所属的八意家，绵月姐妹所属的绵月家，这种他所信赖的人，自然也都是具有神力的神明之身，并不会因为移居到了月球而有什么改变。

虽然他们中的大多数人所拥有的力量作为神明来说可能微不足道，但是仅凭他们的存在历史本身就足以被视为神明的了，比起一点神力都不曾拥有的人类，也是强大得太多。因此，如果我们在此下个结论，认为月人实际上就是一群居住在月球上的神明，可能有些鲁莽，但仔细一想，似乎也没什么不妥之处。





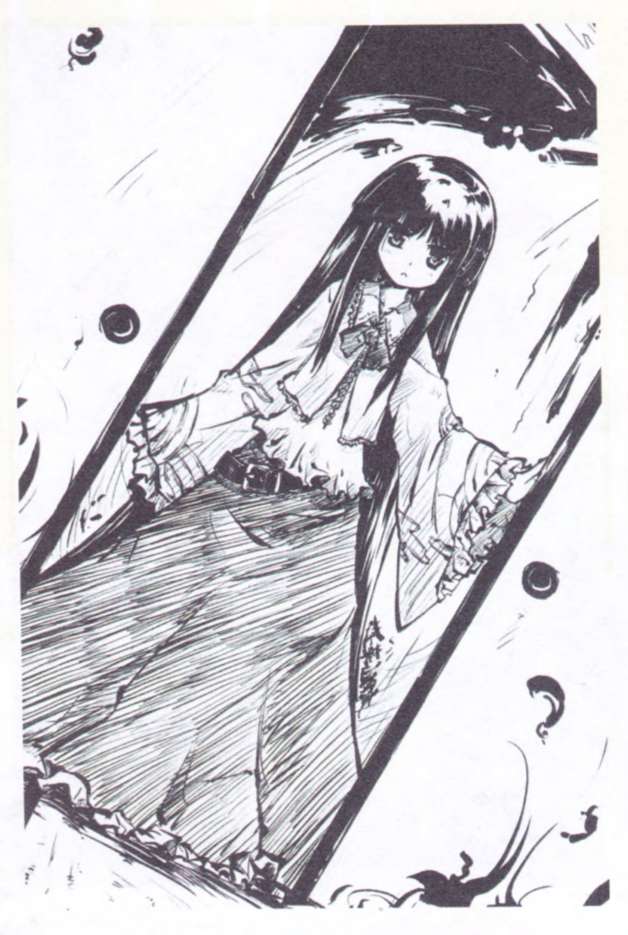


Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.

长久的历史便是月人最大的资本，类似八意永琳和月夜见这样的智慧贤者可能也不在少数，他们不仅能够迅速构建起属于的自己的文明，还能经年累月的将之发展。地球上的人类只用了区区几千年就达到如今的地步，那么比人类长远万倍的月人，其文明的发达，更是远远超乎人类的想象。

首先是语言和文字，二者构成了文化的基础，这是一个种族是否可以被称为智能生物的最关键因素，而身为处在神代就存在的月人一族,其文化水平之高是很自然的事情。先说语言，月人的语言可能传承自神明的语言，这些语言是人类所无法读出来的，而读法是一门语言最核心的部分。仅以人类自身的语言来说，就有这众多的分支，而且其中许多语言的音标拗口，难度甚至达到了不易学习的地步，而随着会说这些语言的人越来越少，这些语言也就濒临灭绝。月人因为不受寿命的影响，因此语言不会出现灭绝的可能性，再加上月人很可能是一个单一民族，在语言上不会存在过多分歧，为他们自己的语言存在提供了最为有利的条件。

回到读法上来，在『东方儚月抄』漫画版的第二话中，逃到地面上的月兔铃仙二号与八意永琳对话中提到某个大人时，用 ×× 符号代替了这位大人的名字，目的就是要表明铃仙二号所说地上人是无法念出这位大人的名讳，而随后永琳的讲解才让读者知道这位大人就是嫦



娥。在之后永琳亮出身份之时，原文也是以“八意 ××”出现，这也就是说，“永琳”只是她为了更好的与地上人沟通而以地上人的语言造出来的名字，她的真名另有其他，这个真名是地上人无法读出来的——或者说，是大多数地上人无法读出来。永琳曾经是地上的神明，那么与她同样的神明或许也能听得懂她的话，就连嫦娥这个不在日本神话系谱中的中国传说人物的本名也是人类无法发音，那么说明了至少在ZUN 的大设定之中，他们所使用的语言至少有共同之处，而这些语言都是人类无法读出来的发音。

有了语言自然就要有文字，文字是载体，是记录了一个种族历史的东西，即便是月人这种没有寿命概念的种族，文字也是必须使用的。语言是地上人无法理解的，那么文字自然也肯定是极其独特的，因为不仅是月人，地上的妖怪也会有自己的文字，都是为了传承。比起语言，对于文字的描述更加困难。在整个东方系列之中并没有对月人的文字有过多的提及，『东方儚月抄』中永琳写给绵月姐妹的信所使用的文字也无法确定到底是月人的文字还是其他，毕竟在信的封口标签上，永琳使用的是人类文字所写的姓名，如果是纯粹的月人交流的话永琳大可不必使用地上人的文字，这就说明月人不光有自己的文字，还懂得其他的文字，而且说不定平时也会穿插使用。虽然这一切并无一个准确的定论，但作为一个古老的种族，在保持自己的基础之上海纳百川也未尝不是坏事。

其次是建筑物。在考古学中，国际公认的认定一个种族是否属于文明，其一是看是否有文字，因为文字是文化的基础，而文明则是文化的升华。再之就是是否拥有建筑物，大规模的建筑群，文字是文明的精神象征，而建筑物则是物质象征，是对文明传承极为重要的因素。月都便是这样一个大型都市，是月人们居住的地方，而能够建立起这样大型都市，就足以证明一个文明的发达程度有多高。

关于月人建筑物的描述并不多，在『东方儚月抄』漫画版中出现过，从画面上可以看得出是典型的东亚风格建筑，而且年代是比较接近的。对于这样一个具有悠久历史的种族而言，会采用这种只有数千年历史的建筑风格，这其中有两种可能性，一种是月人也在与时俱进，他们虽然深居月面但是却一直在关注着地上的进展，并且对这类建筑物极为中意，将之取为己用；另一种则是这是月人的传统建筑风格，千万年来未曾改变，甚至还在地上的时候就是如此，那么很有可能是与他们同类的神明在后来传授给人类这种建筑风格，甚至是月面的人

将自己的建筑风格传授给人类，这都并非是不可能的事情。

但是在『东方求闻史纪』中的月都图像却又拥有大量超现代甚至是未来化的建筑群，看似格格不入却又似乎在情理之中，只是我们并不能确定这是否真实。因为『东方求闻史纪』是稗田阿求的见闻，书中的图像或许只是阿求自己的印象具现，又或许是辉夜或者永琳透露的假信息，因此可信度不高。在此还是以『东方儚月抄』漫画版中的建筑群为准。不过，鉴于原文中对于月人建筑的描述几乎没有，无法得到更多的信息，在此也点到为止，待日后若有更多的注释再做解读（然而 ZUN 对于建筑物的描述几乎没有什么兴趣，想必是为了给爱好者们留下更大的想象空间吧）。

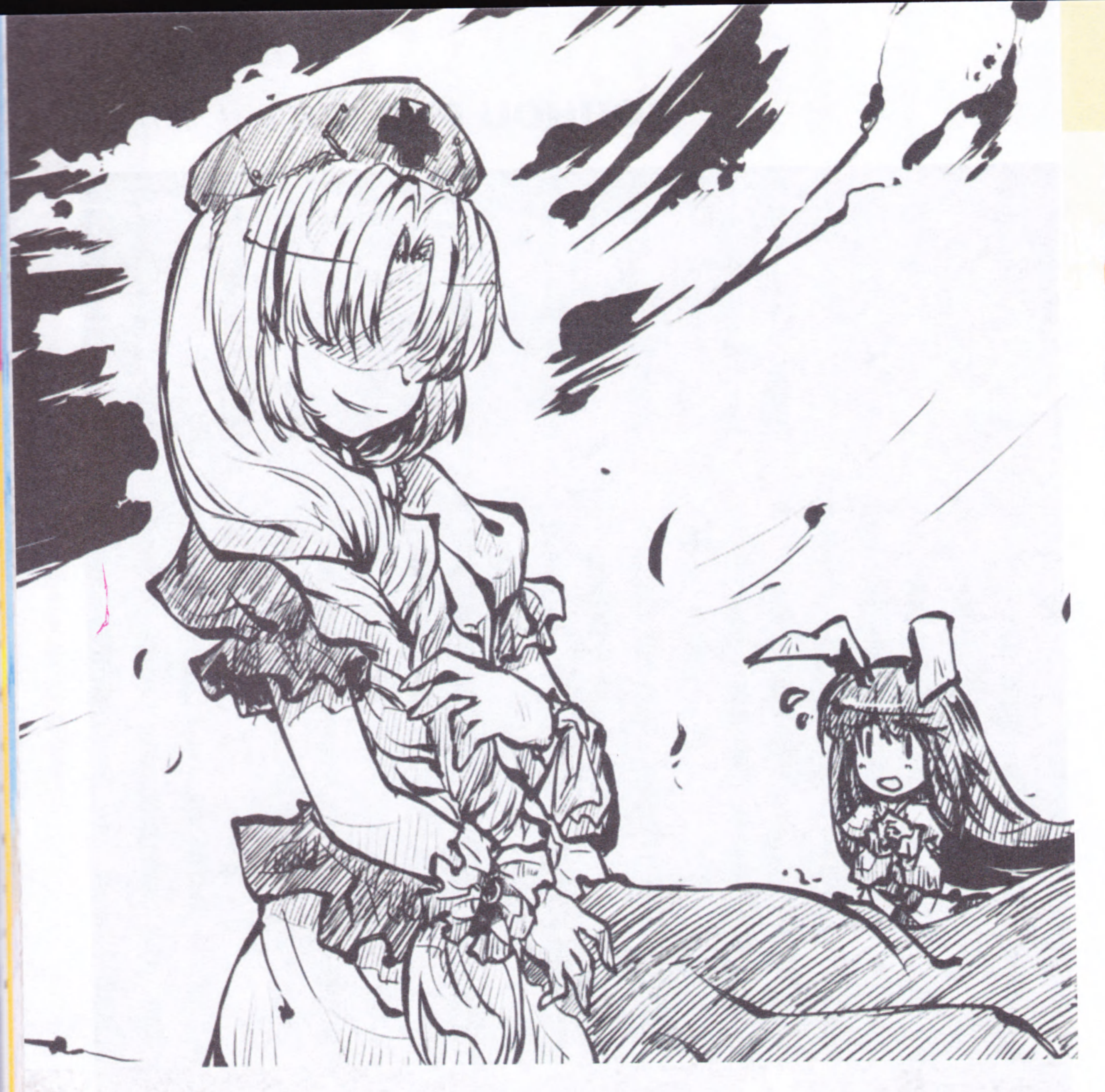
终于进入到了最重要的环节，知识就是智慧的象征，是符合文明方向，对物质世界和精神世界探索的果实。知识没有一个明确的规定，是一个概念，在东方之中，人类有属于人类的知识，也就是所谓的常识，而幻想乡以外的人类所拥有的几乎都是常识，幻想乡之内的人类除了具有部分常识之外，更多的是持有来自幻想乡内部的知识，妖怪或者神明的知识。

知识会随着社会的进步而不断发展，是会不断进步的。短短数千年，人类所积累的知识就足以支撑人类去探索宇宙的奥秘，这是非常了不起的成就。但人类的局限性在于人类将科学与非科学进行划分，而当人类习惯了以科学的头脑去看待世界时，非科学的知识往往被视为不必要的存在。在这一点上，人类就远远不如月人了。

月人所拥有的知识远远超出人类的想象，在人类看来科学与魔法无法并存的观点，在他们的文明中是共存的。关于月人的科技水平，在『东方求闻史纪』中就早有说明，阿求在观看了永远亭的“月都万象展”后描述说：

“まず、銃等の火器が地上のどの武器よりも優れている。瞬時に大量の弾幕をばらまく事の出来る銃、着弾したら大きな爆発を起こす小型銃、撃った弾丸をコントロール出来る拳銃等、確かに妖怪といえど歯が立ちそうにない。それ以外にも、寿命と引き替えに全ての病気が治る薬や、团子が十倍美味しく食べられるタレなど、武器だけではなく、全てにおいで幻想郷より遥かに文明が進んでいる事は確かである。（首先是枪械等火器要比地上的武器先进。能够瞬间射出大量弹幕的枪，击中后会发生爆炸的小型枪，射出后能控制子弹轨道的手枪等，妖怪们根本不是对手。而且那里还能制作以寿命为代价能治好所有疾病的药，





增加丸子美味度十倍的酱汁等。不光武器，所有文明技术都比幻想乡先进）”

这一段，不光说明了月人拥有先进的武器，还有神奇的药和食物，这都是比幻想乡先进的东西，甚至比外界人类更先进。阿求还指出这些展品都是非常老的东西，现在的文明应该更加先进。射命丸文的“文文新闻”报道中还提到了能在宇宙中翱翔的牛车和闪闪发光的和服等物品，这还只是在地上人可以见识到的古老物件。

月人的科技知识在他们的对话中就能体现，他们对于各种物理学名词如数家珍，深知这些东西的含义和作用而且采用到其中。比如捆绑八云紫所用的费米纤维制成的绳索，能吹起让一片森林化作基础粒子的扇子的新式武器，这都远远超出了魔法范畴。月人对于宇宙的理解比现在的人类要高超许多，他们甚至能将月都隐藏在内里，人类登月所能抵达的是表之月，无法见到隐藏在内面的月都。

但若是说月都都是靠科技的话也不现实，首先我们要明确的是，他们是千万年前就存在的种族，是月夜见的亲族和信赖者，那么他们的科技水平会如此发达，最主要的是因为他们有着地球人类所没有的神明的力量。当拥有这股力量的时候是不可能不去运用的，这些力量结合他们的智慧，可以让技术得到迅速的发展。这并不奇怪，人类在某种成就达到一个令人惊讶的水平时不也会说这是神明的力量或是未来的科技穿越之类的话，这其实是人类在面对过于超出常识而且事实存在的东西时所自我安慰的言语。可对于长久以来就如此生活的月人来说，这是再普通不过的事情。

月人除了靠科技，自身也具有特殊的能力，也就是地上人所说的魔法之类的玩意。比如依姬的神灵凭依，这本身就是科学可以解释的东西，召唤出神明来协助自己，如果是地球上的普通人类的话，定会觉得是无稽之谈嘲笑之。可这是非常识的东西，不仅在幻想乡可以存在，在月面这种居住着大量神明的地方，会使用被称之为魔法的能力本身就不足为奇。



弱点 Achilles' heel

月人所掌握的知识远远超出我们的想象，他们其中更是具有诸如稀神探女这样的用言语就可以逆转事态的存在，对于地上的人类来说，这简直就是堪比核弹一样恐怖的威力。但即便如此，月人也并非无敌，而最近的一次，他们就因为其弱点，而险些玩脱。

月人的强点和弱点，其实都是同一个，那就是没有污秽。月人之所以不存在生死的观念是因为他们从充满污秽的地球来到了没有污秽的月面定居，并且建立了一个不被外界所发现的空间，污秽会赋予生命死亡，在月人的眼里便是罪。月人惧怕这种污秽，在『东方儚月抄』中灵梦召唤出大祸津日神的灾厄时，就让绵月依姬紧张不已。或许阿波罗 13 号登月计划的失败，便是月人为了避免更大的损失而一手炮制的。现在，他们又对某国的嫦娥计划感到恐慌，因为在東方世界观中嫦娥是吃了蓬莱药并且幽禁在月都的真实人物，他们害怕这个以嫦娥命名的计划背后有着更多的阴谋，所以时刻关注着地面上的动静。

比起人类，月人的敌人也不少，在第一次月面战争中，大量跟随八云紫前往月球的妖怪都有去无回，很有可能是被当时的月人们屠杀



殆尽并且遗弃在月都以外的地方，但月都最大的敌人由来已久，便是纯狐。她与嫦娥之间剪不断理还乱的纠葛导致她不断的上月都寻找麻烦，而这一次她所闹出的动静，逼得包括绵月姐妹和月夜见在内月人全体躲进了梦境的月都之中。

为何拥有如此强大战斗力的月人会被纯狐逼到如此地步呢，这其中就涉及到一个忌讳的问题。纯狐找来她的朋友赫卡提亚·拉碧斯拉祖利，让她带着地狱的妖精到了表之月，也就是月都外测，这些来自污秽之地的生物在这里散播开来，又把月人给吓得不轻。他们无时不刻都在担心这些污秽会波及到自己，以致于最后只能躲进哆来咪·苏伊特开启的梦境之中，并且还打算移民到幻想乡。若是他们往下移民，以月人不愿意触碰污秽的性格，势必会先对幻想乡进行毁灭性打击，彻底清除那里的污秽。虽然最后因为八意永琳将灵梦等人送上月球，再加上又遇到已经基本失去战意的纯狐，这次事变才有惊无险的解决了。

从这里就可以看得出，月人的弱点非常明显，他们害怕污秽已经到了可以说是洁癖的地步，对于污秽过重的对手他们会厌恶到宁可放弃月都也要躲起来的地步。甚至连月夜见都不打算出手与之抗衡，足以见他们对于污秽厌恶到了什么程度。虽然月人有自己的苦衷，但是如此敏感会让人觉得月人的心都是冷冰冰的，宁愿挪地方也不想保护自己的家园到底。而且，为了挪地方还打算对整个幻想乡进行彻底净化，又会让人觉得过于自私。八云紫发动的月面战争是为了私欲，那么月人的行为又何尝不是如此，甚至有过之而无不及。

这就是月人与地上人的区别，地上人正因为有生死的概念，才会偶尔做出无视生死的行为，而没有生死概念的月人，在习惯了无垢的生活，突然让他们面对强大的污秽时，便会产生强烈的自我保护意识。或许可以理解的是，月人为了保护自己不受污秽的侵蚀，才会发展出如此强大的科技水平，为的是在危机来临时自保。但若是当危机大到他们认为不应该去面对的局面，甚至连绵月姐妹这样的高强战斗力都无权出手应敌而是随着躲起来，也并不能说他们胆小。或许他们有自己的考量，认为需要从大局去考虑，才做出了这样的判断。



关于月人这个种族，其神秘性实在是太高太高，我们对他们的认识，就像是站在地球上看月亮那样的，只能推算出个大概。虽然他们身处于幻想乡之外，但是对于幻想乡的住民来说，没有一个种族的威胁比月人还大，现在危机是暂时解除了，但若是有一天月人突然又动了心思，毫无征兆的对幻想乡发动进攻，那将是措手不及的打击。所幸的是，像八意永琳这样的存在会让他们的行为变得不那么顺利，像纯狐这种月人的死敌的存在也会让他们的更加谨慎。不过有一点可以肯定的是，无论如何，月人都会是东方系列作品中最为吸引人的种族之一，我们对月人的关注和探索将会一直延续下去，也期待着在后续的作品中，他们能够继续绽放出更加耀眼的光芒。▲



每一年的樱花凋谢之后，M3 春便会悄悄踏着落樱而来，为大家送上许多绝赞的歌曲。今年 M3 春的气温十分寒冷，而且在 M3-30 后还是头一次遇上下雨天，所有来唱的人们无论是社团还是参加者都非常辛苦，会场人员更是一直站在外头维持秩序，能让大家都能顺利有序地买到自己的心爱作品。

M3-37 扫雷

■文 / 鬼千鹤　■责编 / 稗田　■美编 / 塔里

[Hollow Mellow]
Cinema Fantasia



M3-37 笔者最喜欢的一首歌出自 Hollow Mellow 的新碟，主唱是 IRUMA RIOKA，之前其实我也买过这个团的作品但仅有一次（在 C84）。作为一个视觉系的黑暗风摇滚乐团，她们不止是在自己的装扮上有着这样的风格，专辑之中的每首曲子潇洒的感觉也都能让人的听觉非常享受。笔者最想要推荐的是 Tr1，早在 2014 年她们就已经将 full MV 上传到了 youtube，IRUMA RIOKA 带着非常丰富的感情与特有的扭捏，演唱着这首小提琴主打的激情歌曲。乍看歌词还以为是主角爱上了一个冷淡的人，实则是主角爱上了玻璃窗里的人偶，真是扭曲的故事呢。另外 Tr3 到 Tr9 可以让人享受到深海的提琴潮流，演奏如海浪潮水一般一点一点地推动着曲子的进行，华尔兹的旋律在主歌本来还只是让人觉得是浪漫的悲伤感，但一进副歌部分，歌姬的演唱一下子激发了一股巨浪突起，而我们就这样被卷进了这恸哭的漩涡之中。如果觉得这样的旋律太过煽情，也可以折回来听 Tr2 缓解缓解。说真的不仅复古又这么俏皮的歌很难不让人情绪高涨起来，特别是副歌的部分，哪怕是第一次听也会想跟着歌姬一同高歌起来。

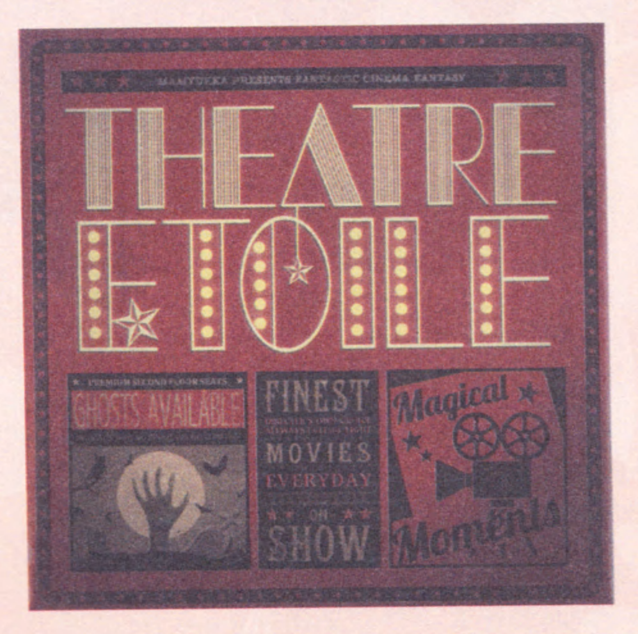
5 月 21 号笔者参加了 hollow mellow 在涉谷的 live，被现场的气氛完全震撼到了，不仅每个人都在疯狂抖动身体，挥舞手中的荧光棒，IRUMA 的现场演唱和 jill 的现场演奏都与 CD 如出一辙，果然是功底雄厚，同时浮森还作为 guest 在开场唱了新专辑的歌等等，几乎就没有任何走音，是一场非常享受的听觉盛宴。

[幼蚕文庫]
ちいさな蓄音劇場

浮森かや子姐姐去年因为母上生病的缘故一直没什么精神，去年 M3 秋也没有出新作，所以这次笔者看到她发布新作预告的时候是非常欣喜的，她已经重新振作，又用甜美可爱的声线为大家献唱了许多好歌。这张售价 1000 日元的 CD 之中有三首新曲，其余七首虽然都是旧曲但全都是重录版，无论是对于刚刚接触浮森的还是已经追了多年的同好来说都是很有收藏意义。我们也可以从 Tr1-Tr6 里听到浮森早期的风格跟现在略有不同。过去的作曲相对会偏黑暗一些，除去 Tr7 的兔子歌（M3-29 发售）是专业卖萌以外，新的三首曲子 Tr8-10 都还算比较白的系列。Tr8 的ラプンツェル要专门推荐一下，在浪漫的圆舞曲下，浮森演绎了一位怀着对长发姑娘情感深情高歌的王子，让人十分动容。而 Tr10 之中浮森展现了从未有过的高音演唱惊艳四座，真想为她的进步大大点赞。



[Mamyukka]
テアトルエトワール



Mamyukka 每年 M3 春显然不同于 M3 秋的万圣节时期，都会出比较让人心情愉悦的碟子。此次的作品发挥不失水准，不过作曲上应该……没有特别惊艳的地方吧，让笔者感动的则是 CD 的内容 -- 一名少女发现了以前从未存在过的电影院，走进其中被各种各样的作品吸引而买票去观赏。电影的内容正是 Mamyukka 从过去到今天的所有作品 -- 万圣节系列的超级南瓜超人；M3-27 少年不可思议的银河铁道列车之旅；M3-29 的正太侦探与美女怪盗；M3-32 和 M3-35 的深海图鉴与蘑菇的故事；M3-34 听着很欢乐实则结局悲惨的和风妖怪街。因为主题毕竟是在观赏电影，所以每一首曲子也都写得比较轻松，三首 vocal 曲子分别是爵士，华尔兹，还有进行曲的风格，而 Tr1 描述的是少女踏入不可思议的电影院，背景音乐做得比较神秘。终曲是电影院的 staff 在打电话跟其他人报告业绩甚佳，从语气中能听出他因此非常自豪。关于 Mamyukka 的一系列故事将在之后的杂志上刊登专题，还请大家期待。

[Rigel Theatre]
Grad Erlija /Little Red Train

rigel theatre 一向是笔者每一届活动都必须关注的团，可惜 M3-37 上并没有新专辑 CD 发售，而是采用了贩卖附带着下载地址和密码的原创角色卡片的模式。Grad Erlija -Retrospektiva- 如果要踏上人生的一段新旅程，欣赏一下这首歌再适合不过了吧。主歌与副歌的区分十分明显，主歌的安静，更加衬托出副歌的高亢，愈加使人情绪高涨。抒情的钢琴衬托着喇叭的畅快，手风琴的演奏就像是有人在翩翩起舞一般。Little_Red_Train 的节奏则如其名，完完全全就是一列跑个不停的火车的



形象。先用抒情的钢琴做一个幌子，犹如列车出发之前的种种准备，随后便快速跃入了漫无止境的狂奔旅途之中，这首歌采用了一段十分明显的主旋律不断重复的形式，却不会听腻，反而会被洗脑到一直循环，不愧是做过游戏BGM的井上所写，所追求的正是这样的效果吧。快速飞驰的列车让人看不清窗外的景色，单是享受这种奔驰不息的速度感也会让人上瘾呢。在结尾处，曲子并没有立刻终结，而是采用慢慢过渡成中速，再迎来旅途的终结，更加让人们回味无穷。

[ABSOLUTE CASTAWAY]

ASTRO=PHERE

中惠光城在本次再次久违地与凋叶棕合作，新作跟上次的街神少女一样，以先出一张单曲的形式来作为预告，随后将在C90上发售正式的专辑。这次的主题是少女在银河铁道列车的旅行途中，于梦境里认识了另外一名少女。Tr1可以很明显地感受到凋叶棕的作曲风格，虽然我个人觉得作为一个夜晚的故事，编曲给人这么阳光激进的感觉有些不太适合，不过想象成少女朝着无限的银河飞去感觉也不错呢。Tr2是HIR作曲，宁静浪漫的旋律，完美地勾画出一片璀璨星空的画面，让人简直想沉浸在其中慢慢睡去。故事其实也就进行到两名少女相遇，暂时还没有下文，让我们一同期待完整版专辑的发售吧。

[Queen of Wand]

Justice Lily（幕間）～リンゴ人形のつぶやき～



queen of wand在本次M3发售的也是一张小单曲，估计他们还要为大白金城的魔物的完结篇做一些准备吧，可以先用这张单曲解解馋。主打歌Justice Lily（幕間）～ リンゴ人形の記憶，以忧伤的华尔兹圆舞曲，静静诉说着苹果人偶长年以来的记忆。作为一个人偶，她当然不会死亡，换了一个又一个主人的她，眼睁睁地看着主人们逝去却又无能为力，她能做的，只有默默为每一个人主人祈祷而已。Tr2的纯音乐为大家展现了华美的欧洲宫廷景象，优雅高贵的旋律，同时又不失轻快。Tr3则是每一次QOW的单曲中都管理有的voice，睦鬼姐姐亲切地跟每一位听众打招呼，并且提到了关于白金城物语的终章在夏季的C90上发售，现在正在绝赞地制作中～（比较让我惊讶的是她居然到现在才给两位主角考虑了名字……）

［しちごさん。］

永遠を灯すランジェ

霜月跨度长达3年的故事 -- 人工智能ランジェ系列终于在M3-37画下了句点。从第一作开始我其实就觉得ランジェ不太可能等到主人回来，这个结尾篇果然证实了我的猜测。尽管霜月已经算是很好心地给大家尽量减少那种悲哀的感觉了，却依然无法止住内心的惋惜。本次的结尾篇大部分还是旧曲，增加了Tr6，Tr9，Tr10三首新歌。一直以为抛弃ランジェ的主人无情的大家，听过Tr6之后应该可以释然一些了。环境污染严重，无法生存，他不得不逃离这里，只留下ランジェ独自一人。悠远的



舒缓旋律，平息人们内心中的焦虑的同时却又带起了一股深刻的同情。Tr9 初听可能会产生一种ランジェ见到主人的错觉，因为这调子实在是太欢乐了，歌词里也尽是满满的喜悦。然而，这一切都只不过是一个假设，假设ランジェ与主人重逢，会是如何的情景罢了。真正的结局隐藏在 Tr10 之中，支离破碎的文字，就如最终年久失修，最终损坏得手脚分离的ランジェ一般。Tr10 是以其他型号的ランジェ的视角，来看待这台已经毁坏的ランジェ的悲剧。他读到了这些悲伤的记忆，却也无可奈何，富有节奏感的编曲一点一点地敲击着人的内心，伤感的波纹回荡在深邃的夜空之中，摇曳着，回荡着。霜月给了大家一个美好的梦，也给了ランジェ一个美好的梦，这或许，也已经是最好的安排了吧。



[Seraph ×葉月ゆら]

紅夜に詠う少女の禁忌

葉月ゆら这段时间简直堪称原创同音的劳模，去年一年几乎全都是一次展会两张碟的形式，让所有粉丝都大饱耳福。本次的合作碟紅夜に詠う少女の禁忌是她跟 seraph 的第二次合作，基本上海红和叶月一唱歌就是开始百合起来了。两名相爱的少女，知道自己触犯了禁忌，但选择相信神明是慈悲的，会宽恕她们的罪。然而，神明并非如此反而更加生气，让她们的感情下场惨淡。光之巢的作曲其实基本上还是没有什么太大变化，要说惊艳的话应该也就是 Tr1 的钢琴与小提琴的共舞吧，其他几首都是 seraph 一向的黑暗哥特摇滚。当然因为叶月的加入有了些许不同，比如海红使用了比自家专辑的时候更细的声线，另外 Tr4 还是很少见的卖萌曲风，可以尝试一下。



[葉月ゆら]

The Clockwork Rose -時計仕掛けの薔薇少女

潇洒帅气又黑暗的华丽出场指引着这张专辑的走向，Tr2 的曲调，无论怎么听都会让我想到支离破碎的才会玻璃，扭曲之中似乎在渴求着什么，背景的钢琴声如台阶一般将人不停地抬到听觉的高潮，可以说是这张专辑中最能够吸引人的佳作。Tr3 的电子配乐很有塚越的自我风格，故作神秘和酷炫的姿态都恰到好处，“梦幻的少女微笑，就算只有一瞬间也好，只是想满足你”，叶月果然喜欢这样魅惑人的主角呢。Tr4 又是光之巢给叶月写的歌，但个人觉得这首歌高过他们合作的碟的水平。先由快速的疾风将前奏卷过，便是钢琴所弹奏的，轻巧却又令人恋爱的歌句。工厂中的机器人是否不需要名为恋爱的感情呢？只是，名为寂寞的情感在心中四处奔走，想要用这炽热的蒸汽去感受自己对爱人的感情。Tr5 是一首听了以后非常容易造成负面情绪的歌，梦幻泡沫，啊，一切都只是幻影吧，叶月虽然用着她最可爱的唱腔，却从这样的反差之中听到了绝望。沉浸在愚蠢恋情中的少女，声嘶力竭地呐喊，永无止境，高举双手，只为祈祷。就算知道爱已被燃烧殆尽，却仍觉得烧焦的火焰中留有芳香。Tr6 的作曲是 drop，这位御用作曲人不知为何安静了一段时间又突然写了一首如此狂气四溢的电子曲，感觉一字一句都要冲破遥远的距离直直朝着天际冲去，叶月的歌唱和自己的和声配合，犹如一问一答地快速解惑着一般，“若是转起螺丝的话？住手，别再碰它了。为何要自由地舞蹈？只是为了抓到你。”被制作出来的发条机械蔷薇少女，再精美也不过就是虚幻之物，不曾拥有灵魂的啊。终曲的气势磅礴，潇洒地将专辑结束。

[Lamberti phil]

Cantemerle

中岛带着坂本坂本千明新组了一个团名为 Lamberti phil，其实只是歌姬不是紫姐，除此之外没有任何特殊意义。这张专辑给我的感觉就像是新世纪格林高利圣歌的中岛版（拖），加入了大量的低音交响和多重和声，不过跟较缓和来表现肃穆节制的圣歌不同，中岛特色的疾走节奏和金属感依然贯穿整张大碟。开篇的 Alpha，正如专辑所描述的主题一样，强有力的金属混音一下子就将破坏和绝望感展现在听众面前———被剥夺了一切的两人踏上了没有退路的旅程，在荒芜人烟的惨白的雪地上，为了寻求那虚无缥缈的所谓救赎，他们背负着苦难艰难地前行。等待着他们的将会是怎样的残酷？会像最后那段电吉他 solo 那般沙哑凄厉么？值得一提的是第 4 首，Nebura 的旋律和和声仿佛是在向 Era 的 The Mass 致敬，不过中后段的节奏还是中岛惯用的走向，速度更快，





更紧张刺激。要说要从中找这组新组合的新味道，大可不必，因为虽然加入了大量的金属和交响元素 ，但整体的音乐性还是我们习惯的中岛风，所以喜欢的粉丝还是会喜欢的～

[ちびっこフォーク]

ALICE GAME

星名优子又回归了爱丽丝系列，这一次的主角是白爱丽丝，给人十分纯洁的感觉，歌词也比较上进。青田的作曲虽然说并没太大改变，但歌词跟之前黑爱丽丝的略有不同。Tr1同黑爱丽丝的一样，是以轻轻细语来慢慢引起听众的兴趣，感受到故事即将开场。Tr2是一首两种旋律结合的曲子，个人建议主歌和副歌要下意识地分开听，刚刚开始可能会觉得主歌的神秘与副歌的轻快活泼很难结合到一起。爱丽丝是否会舍弃自己的心选择红心女王呢？Tr3鬼魅又有趣的曲子让人非常喜欢，黑暗童话风加入了电子的效果变得更加富有节奏感。Tr4无论是曲子还是歌词都让人产生了一种浓厚的同情与悲哀感，三拍子摇滚所营造的旋涡，造就了一个黑暗的假面舞会，没有真心，只有孤独，不知自己的去留，爱丽丝意识到自己只是被女王利用的棋子，开始自暴自弃了起来，Tr5那种有些释然又无奈的旋律之中，可以感受到她的厌倦和腻烦，只想让自己崩坏，呆在一个人的孤独世界之中。Tr6为M3-36之时的预告先行曲，如今出现在这个地方大概能明白其用意了--迷惘的爱丽丝觉得人生也不过是一场游戏，想扔骰子转转盘来决定想下一步去哪，忘记事实，去往欲望的世界。故事的结尾是由非常诙谐的一曲写上的，星名优子的萝莉声登场，歌唱着歌词里想做出理想可爱的少女世界的幻想，等待白马王子的出现。

[うたのは]

ウラミチ幻想奇憚

小鸟游的原创物语风又开始了新的系列，以一名少女来到不可思议的商店街为中心展开，在这里她遇到了一名苦恼的画家。Tr1是塚越写的非常浪漫的幻想民族风曲子，主歌有些故作神秘，中途还伴着十分梦幻的和声，副歌却非常放开地快乐地舞蹈着。Tr2则是全程都很活泼



的爵士风民族歌曲，像是被阳光的温暖与希望所填满一般，少女爱慕着对方的美好心情，传达给了每一个听众。Tr3是之前冥界戏曲作曲的シロ所写，俏皮的曲风丝毫没变，同时还有进行曲与童话风的元素在其中。小鸟游也跟着这样的风格用了卖萌的唱腔，来到这样美丽的街道如何能不让人产生这样心动的感觉呢？从Tr4专辑转入了后半部分比较黑暗绝望的领域，黑暗的摇滚金属扑面而来，过渡段采用了教堂风，每一个小节都非常有节奏感。Tr5简直是一首治愈（致郁）系的曲子，听着听着会让人怀疑自己是否还有活着的意义，所有的希望似乎都被冰结起来，不见踪影。Tr6的作曲我得专门提一下，我几乎可以确认这首歌就是已经声称退出同音界的作曲-LAND-YOU的甲斐姐姐。这种迷雾茫茫，未来若隐若现，空洞的绝望的旋律，能营造如此意境的还有谁能做到呢？同时还有很多细节都能听得出她的风格。想要多了解故事的同好们建议购入drama CD和漫画，由于预算以及没有什么时间研究所以没有买，感觉有点惋惜……

[AL Fantasia]
桜と楓

本次唯一买的一张和风音乐碟是AL Fantasia的桜と楓。Tr1从打鼓声变为其与轻快笛声的结合，像是热闹庆典的开幕。歌曲的后半部分更加欢快起来，令人心情愉悦。Tr2蓮池の裏的开头有点阴森吓人，不过实则是非常温柔的钢琴与吹奏乐的共舞，十分悠扬，据说池子里居住着神明，不知道什么时候会出现呢，谁也不知道如果往里走会怎么样。Tr3的第一个



音符奏起的时候便一下让人有了一种凛冽的感觉，整首歌都贯穿着这种庄严的感觉，中间的吹奏甚至还有一些东方原曲的错觉。鏑矢－在古代传统仪式的最后需要放出一支特别的箭，其被称作鏑矢。它的速度仿佛能斩裂神风，声音能够洗刷人的心灵。Tr4虽然是以“天下三明枪”之一的正三位枪为主题，但作曲却十分温柔，有些难以让人把两者联系到一起。美妙的旋律似乎在月下翩翩起舞，水面的波纹上有萤火虫停留，静静照亮了整个湖心。Tr5是专辑的主打歌樱与枫，作为春秋两季的代表深受日本人喜爱的景色，它们的美令人难以言喻。带有节奏感又有些悲伤的曲调，仿佛在感叹世间美景并非永久，但随着季节循环，我们又可以期待能再次观赏它。

[Ether]
Edel clyas mst ～夢幻ノ導～

ether这次的新碟比较简单，没有复杂的背景设定，但质量丝毫不减。Tr1高亢的造语和声与エルム凪的主声一唱一和，一字一句都透露着不变的忠坚。优美的乐曲，一样可以歌颂内心的坚强，就算终焉将被血染得鲜红色也不退缩，只是相信着名为希望和未来之物，想要与你笑着生活下去。Tr2为ether很少有的和风歌曲，主歌与副歌分别给人带来了神秘与温柔这两种心情。似乎，我也要被融进苍色月夜的景色之中，能轻轻落在水面上，一步一步踏出涟漪，朝着孤独耸立的红色鸟居走去。而我真正想要推荐的其实是Tr3，一首温暖到能将冬季的冻雪全数映照，至融化，释放出春季的气息，让绿色重回大地。雪之少女，独自一人呆在冬季的无色房间，她以为自己十分孤独，却在春天来到之后看到了并非梦幻的景象，小鸟清脆的叫声与整片粉色的樱花，连她内心的雪都化作暖雪，逐渐化去。





[Sugar Bunny]
Heroinee-ヒロイニー

まめこ自己的团Sugar Bunny这两年笔者是颇为关注的，虽然平时不怎么听萌系的歌曲，但只要是まめこ的话，总能找到一群不俗的作曲者唱出各种各样的风格，无论如何都不会审美疲劳的，何况曲子本身就很有趣啊~Tr1的旋律令人放松又十分高雅，像是坐在咖啡店中悠闲地享受悠闲的下午茶，而Tr2就会相对活泼一些，尽管又是我们常见的爱丽丝的故事，却用非常欢快的感觉唱着，不可思议世界并不都是恐惧，也有茶会和美景在等着呢。听完前两首歌以后会感觉Tr3曲调略为阴森，但还是保持着如常的黑暗童话风，有华丽的圆舞曲助阵让曲调轻松了不少。Tr4完全是电波萌系，跟Tr5一样是魔法的题材，但前者完全是闹腾的气势，后者却比较认真，酷似动画OP感的曲子下洋溢着魔法少女要守护城市的坚定。Tr6是オッカ作曲，Mamyukka自家歌姬自然要支持的。这首歌与Tr3一样都是华尔兹系，但风格完全不同，像是迪士尼童话一般梦幻的旋律，沉溺在梦境之中，知道月亮的身影消失一直都歌唱着，画着自己憧憬的景色。Tr7的作曲类似于动画的ED，从快到慢，从安静到动态，奔跑着，美丽的故事，在期待着未来的同时逐渐走向了它的完结。▲

刹那与轮回的滴岛童话

——FrontWing 15周年纪念作ISLAND

■文/kaede ■责编/如月千华、稗田 ■美编/小茧





INFO

游戏名：ISLAND

中文暂译：

公司：FrontWing

原画：空中幼彩

剧本：ごぉ

音乐：安濑圣（Peak A Soul +）

发售日：2016 年 04 月 28 日

前言 preface

“浦岛太郎”是日本最为知名的民间传说之一，其历史最早可以追溯到8世纪初。经过千百年的时光，传说同最初发生了相当大的改变，才演化成今天广为流传的样子。凭借10周年纪念作グリザイア系列大幅提高了自身知名度的Galgame制作公司FrontWing，于15周年之际推出的这作『ISLAND』创意正是取自浦岛太郎的传说。而由写出了同人游戏第四大奇迹『ひまわり』的ごぉ创作的本作正如神奇的玉手箱，玄妙的情节吸引了众多玩家（玩完我也感觉一下子老了很多）。

共通线

如果海是人类的摇篮，那么耳畔令人安心的涛声就像摇篮曲，让“他”忘却了自己到底经过了一场多么漫长的旅行，甚至连自己是谁都已经遗忘。恍惚之间，他看见了自己一直渴望拯救的“她”的面影，听见了苦苦追寻的“她”的声音——这座岛是乐园，在这里停下旅行的脚步也是可以的……

醒来后，呈现在他眼前的是无垠的大海和美丽的海岛。没有记忆，甚至没有蔽体的衣物，所有的只是一定要拯救什么的决心，和一张来历不明的光盘——这样的他当然没有受到作为救世英雄的礼遇，而是因为形迹可疑被当作变态被扭送派出所。看到报纸上的年份显示现在是1999年，极大的违和感让他认为自己来自未来。由于这座名为浦岛的小岛极其排外，他当然也没有受到作为未来人的热情欢迎——当晚他就被镇长枢都守继塞上了前往本土的货船。无巧不成书，躲在船里被他认为是人口买卖受害者的女孩，竟是镇长的女儿枢都夏莲，而她是想要离开浦岛才偷偷潜入货船的。骚动过后夏莲的偷渡计划失败，他则又落入要被遣送本土的窘境。冥冥中感觉有使命要在岛上完成的他情急之下逃到一片空旷的海滩，用从夏莲那里捡到的刀威胁路过的女孩。不由自主地叫女孩“凛音”以及自称“切那”，成了改变他命运的关键。女孩非但没有责怪他，反而向赶来的警察和镇长编造了谎言替他脱身，他就这样有了“三千界切那”这个女孩随口说出的名字，和御原家——也就是这个名叫御原凛音的女孩家佣人的身份。切那就这样被凛音收留，成了御原家大宅里新的成员——这个家原本就只有足不出户、只靠纸条和人交流的神秘女主人御原玖音，和生活日夜颠倒、每晚习惯去自家海滩散步的凛音。切那和凛音相遇的地方，正是御原家的私家领地。





闭塞的岛上，哪怕一点小事的传播都很迅速，更别提切那引起的风波。转天，一个巫女打扮的小个子女孩——伽蓝堂纱罗就提刀上门来到御原家，试图击杀自称未来人的切那。纱罗是与御原家同为浦岛御三家的伽蓝堂家当主，父母在事故中双亡后继承了家里神社的她坚信自己是能拯救小岛的救世主。她认为，如果切那真的是未来人，那么他的一举一动都可能造成时空矛盾，为了防止更严重的后果，最好的方法就是在此了断他。经过凛音和切那的好一番劝说，加上目前还看不出失忆的切那能带来什么威胁，纱罗才暂时放下危险思想，乖乖打道回府。纱罗的话里还提到凛音曾遭遇过“神隐”，被切那问到时，凛音含糊其辞不愿回答……

至于御三家剩下的枢都家的继承人夏莲，是个对救世主未来人之类中二词汇毫无兴趣的现实主义者。她恨透了这个小岛上陈腐的条条框框，想尽办法要离家出走前往本土生活。为了攒出今后所需的生活费，夏莲在切那的建议下利用课余时间偷偷在御原家打工。一起工作的过程中，切那发现语气粗暴性格执拗的夏莲其实是个认真体贴的可爱女孩。他还发现虽然御三家关系不合，但三个女孩相处起来却意外融洽，性格完全相反的纱罗和夏莲更是亲如姐妹。

某天夜里切那帮凛音找书时，在御原家的地下书库偶然看到一张写着“切那一定要死”的字条。这张字条写自何人之手？字条上的切那又是指谁？他一瞬间忆起纱罗的话，觉得这可能是未来的自己为防止时空悖论留下的警告。可是在失忆的情况下，仅凭一张字条就了结自己的生命未免太过草率，他还想起自己的使命并非拯救世界而是拯救一名少女，于是切那收起了字条。他下定决心，如果可以的话，无论是少女还是世界都要拯救。



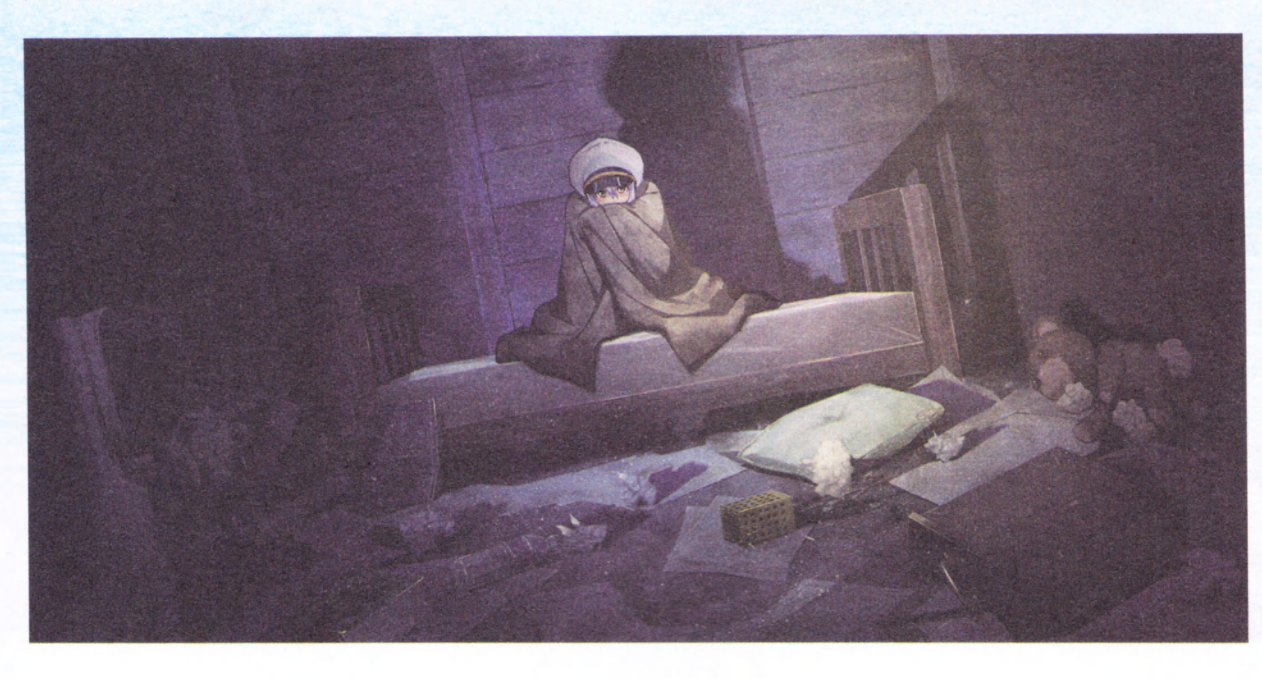


随着和凛音、纱罗、夏莲三人关系日渐亲昵，切那的生活也愈发热闹起来；不仅如此，将玖音误认为成内衣贼的切那，还意外获得了一次和这位从未露过面的神秘人妻直接对话的机会。玖音性格温和又博学多识，切那便不禁问起她对未来人的看法。玖音表示根据相对论，只要运动的速度超过光速，理论上就能够回溯时间。她还对浦岛太郎的故事有着独特的见解，在她看来其实乙姬的玉手箱就是一个时光机器，打开的瞬间浦岛太郎回到过去，忘记乙姬度过了平凡的人生，直到变成白发苍苍的老人。可惜那之后玖音依然窝在自己房间里拒绝和他人见面，切那和纱罗夏莲的关系倒是好到可以一起出去吃甜食了。闲聊中切那对纱罗说起了玖音关于时间旅行的观点，纱罗则认为世界上可能存在一种时空膨胀波（简称时空震），会使时间的流动发生变化，只是全世界同时发生时空震没有人能察觉到。反过来说，如果能躲过时空震就可以回到过去。

来到甜食屋“龙宫”，店主婆婆皮肤上如煤般焦化的部分让切那大惊失色。纱罗对惊魂未定的切那解释道这是岛上特有的风土病“煤纹病”，不会传染，症状在于只要见到阳光皮肤就会溃烂焦化，逐渐扩散到全身直至患者死亡。因为不清楚病因，所以没有治疗方法，好在近年来岛上患者有所减少。夏莲则称古时浦岛的居民因为这种病遭到了本土人不少迫害，这也是为什么浦岛人至今不愿和本土有过多来往。当年，岛民能顶住疾病的压力和本土的疏离在岛上安居乐业，是多亏有御原、伽蓝堂、枢都御三家的领导，可时至今日，这样空虚的头衔早已没有意义，岛的实权也被枢都一家独霸。说到煤纹病，三人又聊到了岛上独特的悲恋传说：

“远古时期，有男子名为切那，女子名为凛音。两人身为兄妹却彼此相爱，让喜欢切那的夏







莲嫉妒不已，并向魔女告发。魔女对凛音施以诅咒，将她变成皮肤焦黑的怪物，凛音不堪其苦投海自尽。悲痛的切那从纱罗处得知魔女栖身在暴龙岛，便孤身前往拜托魔女复活凛音。魔女保证一定让凛音转生在这个世界上，只是不知那是几十年还是数百年后。于是切那沉眠在魔女的冰棺里，等待着凛音转世两人重逢……"

御三家出于纪念常会给自家孩子起传说中人物的名字，现在的凛音纱罗夏莲,还有被凛音命名的切那亦是如此。很明显，传说中凛音的症状原型是煤纹病，听后切那顿悟为何玖音闭不出户，凛音又为何只在夜晚活动。玖音也向切那坦白自己的煤纹病已经严重恶化，不过凛音是健康的，她希望凛音能和纱罗夏莲这些孩子同样活在阳光下。于是切那便请凛音和纱罗夏莲一起海水浴，但却被拒绝。联想到凛音给自己起的名字和每晚的散步，切那意识到她自认为是传说里凛音的转世，而偶然飘到岛上的自己则被当成了传说中的切那。为了让凛音清醒过来，切那强烈地否认了她，结局却是在凛音含泪扇了的切那一耳光后，两人不欢而散。

转天切那和纱罗夏莲游泳时，从不在白天出门的凛音特意打着阳伞找到切那，为自己昨晚的冲动道歉。切那也明白要改变凛音并非一朝一夕之事，最好的办法就是先维持现状。海岸上，几人发现了一间上锁的小木屋，触摸到小屋的瞬间，小屋内部的景象在切那脑海中一闪而过……



夏莲线

由于没有小屋的钥匙，无法确认内部是不是和切那脑内的景象吻合，他决定将其当成错觉无视。比起谜之小屋，和夏莲来场竞泳似乎更有趣。两人把目的地定在了浦岛海上基地——那是大约十年前本土人为了调查浦岛及周边海域而建造的世界最大的海上基地，凛音曾说本土人是想用它寻找龙宫城。然而由于数年前御三家接连发生变故，岛民心生猜忌，基地也荒废已久并预定于近日爆破。夏莲的母亲夏未曾经与基地的研究员中宫未治相恋，然后在五年前基地废弃的时候和中宫私奔了。夏莲憧憬母亲，想知道母亲的近况，这也成了她想去本土的原因之一。

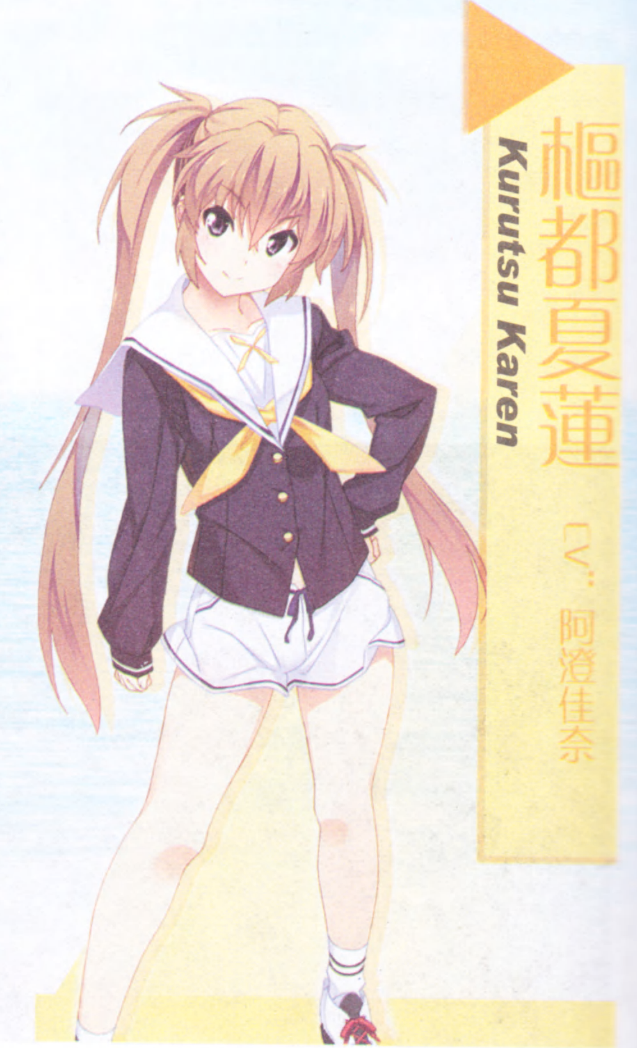
想要去本土闯荡需要的不只是计划和积蓄，还有知识。工作之余，切那帮夏莲辅导起作业来。尽管连伴性遗传都不懂的夏莲教起来很有难度，但对喜欢耍贫嘴的切那来说，把黄段子混进生物知识里调戏怕羞易怒的夏莲实在是乐趣无穷。一来二去，两人的关系变得暧昧。夏莲先踏出一步，出其不意地吻了切那；切那却觉得夏莲这份好感不明不白，是希望有个人陪她一起去本土才委身于自己的。经过纱罗的劝解，切那才意识到自己真正的心意，可是再次找到夏莲时，切那却看见她和一个帅气的男性愉快地聊着出海和驾船资格的话题。难道夏莲真的是轻浮到只要能去本土和谁在一起都无妨的人吗？切那悲愤地对夏莲放出狠话后甚至萌生了轻生的念头，幸好被路过的警察小哥及时发现才没酿成悲剧。听了切那的描述，小哥告诉他和夏莲一起的男子是夏莲去本土读大学的哥哥枢都守春，因为夏莲是兄控，两人看起来才那么亲密。被小哥一番加油鼓劲，切那下定决心对夏莲道歉并正式告白，还趁着这股气势向夏莲的老爸宣言要带走夏莲。

转天一早，切那和夏莲开着夏莲老爸的船向着本土满怀希望地私奔了。但没过多久，两人的决心就因茫茫海雾而动摇，船开到海上基地时两人想到基地里可能还要留有夏莲母亲和中



宫未治的线索，然而就在他们想靠近时，基地却灰飞烟灭——基地预定爆破的日子正是今天。最后的希望破灭后夏莲也随之崩溃，切那只好带着她折返。为此切那以诱拐未成年人的罪名被送到本土服刑，没想到夏莲偷偷搭上押解切那的船。在本土，他们遇到了海洋学权威专家中宫未治的学生山吹桃香，才知道所谓的私奔只是一场闹





樞都夏蓮
Kurutsu Karen
CV：阿澄佳奈





剧，“中宫未治”其实是夏未发表研究论文用的笔名，而夏未在一次海上调查中遭遇事故已经去世，夏莲也只能接受这个事实……

不管怎样，人生还要继续。那之后，切那在监狱生活中成长了许多，夏莲则在桃香的辅导下考上了大学。切那刑满出狱两人再次见面时，都不再是当初在海上畏惧未知生活而颤抖的小孩子。他们在本土的幸福生活，才刚刚拉开序幕。



伽藍堂紗羅

Garanndou Sara

CV：村川梨衣

纱罗线

小木屋前的奇妙体验让纱罗和切那自己都更加确信切那是未来人，聊起来十分投机的两人相处时间也多了起来。对纱罗来说，切那是她知道的第二个未来人——第一个则是在她出生时预言她能拯救浦岛的人。纱罗曾以为自己能让岛民们从煤纹病的噩梦中醒来，然而出生以来她并没有觉醒什么特殊能力。还有一件事令纱罗苦恼已久，那就是五年前神社的火灾和父母的死，她一直觉得那并非事故而是人为，嫌疑最大的就是现在独握浦岛大权的枢都家。当年事故后枢都家曾收养留过纱罗一段时间，因此纱罗和夏莲才会亲如姐妹。可是随后枢都守继想要认纱罗为女儿的行为，在纱罗看来不过是枢都家吞并伽蓝堂家的阴谋罢了，于是她才搬回浦岛神社独居至今。一直真心疼爱纱罗的夏莲被她的怀疑所激怒，一气之下说出了禁忌的真相——伽蓝堂家自古一直以屠杀患者的方法来抑制煤纹病的扩散。吵到白热化之时，切那没能坚定地回应纱罗的期待和信任，令纱罗失望地离去。切那奔走一上午寻找纱罗无果，午后突然袭来的暴风雨又阻止了他的脚步。他隐约看到化为一片混沌的海上，出现了传说中魔女栖息的暴龙岛……

转天早晨切那去找纱罗时碰到了警察小哥，聊起了五年前浦岛神社的火灾和纱罗的母亲伽蓝





堂万里爱。据小哥说万里爱生前就是个怪人：自称见到过切那、看到过暴龙岛、在纱罗出生时说纱罗能拯救浦岛、火灾前几天好像知道自己要出事一样向照顾过自己的人打招呼……切那带着种种疑问在神社找到了纱罗，她没有责怪切那，却说自己是万里爱。两人梳理了迄今为止发生的各种事，得出惊人的结论——万里爱就是穿越回过去的纱罗；而这个看似荒谬的结论有着决定性的证据——纱罗和照片上的万里爱在同一个位置有个一模一样的痣……在纱罗看来，未来人切那正是把回到过去的方法告诉她，并和她命运与共的人。万里爱在十六岁时候结婚，如果推测属实，那么马上就要十六岁的纱罗必须赶紧找出方法。

然而纱罗还是对自己死结般的命运连锁感到绝望，试图火烧神社自焚。预感不妙的切那及时赶到试图阻止她，危急时刻他忽然想起曾听说浦岛神社的神殿里供奉着被称为“决不能打开”的“玉手箱”，两人也确实找到了它——一个打开后空空如也的石棺。认为玉手箱是纱罗曾说过的“能躲过时空震的时间机器”，他们带着回溯时间直面命运的觉悟躲了进去。

切那醒来时发现自己在镇上的诊疗所里，身边还躺着奇迹般只受了轻伤的纱罗。还没完全搞清状况，就被护士——化名成“有马雨兰”的伽蓝堂万里爱调戏了一番。听了万里爱的话切那才









知道“决不能打开的玉手箱”只是伽蓝堂家祖上用来增加威信的谎言，根本不是什么时间机器，“纱罗能拯救这座岛”也只是万里爱当年赌气随口胡编的。五年前伽蓝堂夫妇不堪屠杀煤纹病患者的罪恶感折磨，在神社引火自杀，可是万里爱最终还是活了下来。之后她改名换姓，去本土生活了一段时间，现在又以护士的身份回岛，只是一直没想好该如何跟女儿交待所以至今不敢在纱罗面前现身。至于万里爱见过切那和暴龙岛的发言，死里逃生的方法，和纱罗一模一样的痣，这些未解谜团在苏醒过来的纱罗面前，就不是那么重要了……康复后，纱罗和切那致力于神社的修复。虽然时间旅行转世轮回这些非日常被证明是伪命题对中二的纱罗有些遗憾，不过能这样和心爱的人享受平凡的生活，足以让她露出幸福的微笑。

凛音线

凛音没有小时候的记忆，她记忆中最初的画面是自己漂流到了御原家的海滩。那个最孤苦无助的时候，出现在岸边的少年“切那”恳切的呼唤才让她。没有记忆、无法相信任何人的凛音只有和切那在一起才感觉到安心和快乐，得知岛上凛音切那的悲恋传说后却又陷入了不安中。于是切那创作出“未来人切那为了拯救凛音展开大冒险”的小说，虽然蹩脚但给了凛音莫大的安慰。那之后，两人度过了一段美好的时光。奇怪的是，岛上所有人都说不存在“切那”这个人物，疑惑的凛音跟踪了切那，才知道他竟住在海滩上的小木屋里。凛音想要回报切那带给自己的温暖，朗读了切那的小说并录了下来打算作为礼物送给他。不幸的是5年前2月28日的夜晚发生不测，凛音和切那两人在暴风雨中被冲到了孤岛，再次醒来时凛音又回到了御原家的海滩，这时她身边已经没有了切那，只剩一条只能容纳一人的小船……

切那无论如何也找不到自己就是凛音喜欢的那个“切那”的证据，可是他的名字、他现在的生活都得益于凛音，没有凛音一切都不会开始。那么他能做的，只有装成切那陪凛音演下去这个拙劣的爱情故事。切那的困扰没有随之结束，他偶然在旧报纸上看到的了关于凛音失踪的报道，5年前17岁的凛音，两月前被找到时竟然还是失踪当时的样子……难道她经历了时间旅行？纱罗听说了事情的来龙去脉，又联想到切那神奇的预知能力，大胆做出推测——眼前的切那是来自平行世界的未来人。五年前，凛音A和切那A漂到了时空错乱的孤岛，暴龙岛。岛上有艘只能容纳一个人的小船，凛音A便让头部受伤的切那A乘上自己留了下来。没想到，切那A再回来时已经是五年后，凛音A早已化为白骨。接受不了现实的切那A回到五年前杀死了这个时空受伤的的切那B，让这个时空的凛音B乘船回家。两个月后，切那A也漂回了浦岛，只是受时空悖论影响，他失去了所有的记忆，这个切那A是谁不言自明。

听到这番推理的凛音勃然大怒，即使是为了救自己，即使切那A和切那B都是切那，她还是无法原谅眼前这个男人杀死了和她有过那么多美好记忆的切那，她要报复他，用最残忍的方法——回到五年前的暴龙岛杀死切那最爱的人，凛音A。为了追回在暴风雨中独自乘船而去的凛音，切那动用了他平行世界里的记忆和这段日子积累的人脉，九死一生地抵达了暴龙岛。凛音在岛上大闹一番后，发现自己和切那根本没有回到过去，时间旅行和切那AB都只是妄想，只有眼前心爱的人是真实的。雨过天晴，凛音也能够告别过去和死去的恋人，重生的她终于敢拥抱阳光了——因为切那就在她身边。

两人决心一起回到浦岛，不再重复五年前的悲剧，于是不会游泳的凛音乘船，切那在她旁边游泳。两人充满了对未来生活的希望，但现实是残酷的，浦岛迟迟没出现在眼前，切那却已精疲力尽。看着身边即将溺水的切那，再次绝望的凛音投身大海……几日后，切那漂到海岸活了下来，可凛音再也没能活着回来……面对颓废的切



那，玖音和来自本土的大学生山吹桃香将他带到浦岛海上基地，向他展示了从海底挖出的超古代遗物，一个方舟形状的“冷冻睡眠装置”——94年的凛音是乘上了它，才在5年后回到浦岛时仍是17岁。虽然现在还没有能回溯时间的方法，冷冻睡眠到未来的话说不定就能得到时间机器。明知等待自己的是无限的未知，切那还是毅然决然地乘上了冷冻睡眠装置，只要有可能救凛音，他不在乎任何代价。

“一定会将你的故事传承下去。”玖音向切那起誓。

映入这个时代切那眼帘的最后一个画面，是刻在方舟上的凛音和切那的相合伞。







冬篇 NEVER ISLAND

苍茫无尽的白雪，行将就木的世界——切那再次苏醒时呈现在他眼前的是一幅异色的景象，还有心爱之人熟悉的面孔……当然，这名与凛音极其相似的少女是和她无关的人物—— Rinne。13岁的Rinne告诉他，现在是22016年，这里是人类为了在冰河时代存活而建造的多层地底建筑ISLAND。ISLAND有限的资源由教会支配，定时按套在居民脖颈上的“名牌”来分配。没有名牌的人找不到正经工作，也分配不到粮食。对切那一见钟情的Rinne收留了他，还把五年前失踪的哥哥Setsuna的名牌套给了切那，切那借此阴差阳错地在教会找到了工作——教会最高权力者枢机卿的女儿Sara的贴身骑士。

尽管残缺的记忆时而折磨着切那，习惯之后他发现末世的生活也没有想象中那么差。不过，那些没有名牌的人就不像他那么幸运了，比如才13岁就以卖身为生的Karen。13年前Rinne诞生后，教会为了抑制出生率节约资源，不再配发新的名牌。善良的Sara常会偷偷去下层给没名牌的孩子送食物，可这化解不了统治阶级和无名牌者之间深刻的矛盾。教会与民众还有一个不可调和的分歧，那就是教会不允许民众走出ISLAND，但





部分人坚信ISLAND之外是优渥富足的乐园。生活困苦但绝不放弃任一丝生存希望的Karen就是其中一个反教会组织Avalon的首领,他们试图打破教会的禁忌。五年前教会曾安排过一批反抗者到外界探索，二十几人的队伍却无人生还，Setsuna也是其中一员。其实这件事Sara再清楚不过，因为Setsuna曾是她的恋人。为了防止民众恐慌，教会隐瞒了外界只有冰天雪地以及探索队全员病死的事实。听了Sara的描述，切那猜测探索队员们是因接触到外界的阳光而死的煤纹病患者。另一方面，Rinne梦想成为拯救ISLAND的英雄，她一直致力于按照家传的设计图创造时间机器“ISLANDER”。为了寻找零件，Rinne每晚都会通过工作室里哥哥留下的秘宝——“通往盛夏之门”，跑到ISLAND外界寻找零件，切那也是她在那个时候发现的。

切那想给Karen和Sara创造一个和平谈话的机会来改变ISLAND的现状，没想到弄巧成拙，卷入



了另一个反教会组织引起的动乱。枢机卿在动乱中身亡，Sara被诬陷成政变主谋遭到众人的魔女审判，切那也被当作同伙。命悬一线之际，切那灵机一动使诈吓跑了处刑者们，可惜从火刑引发的火灾中死里逃生的，只有切那一人……

枢机卿和Sara死后ISLAND的局势急转直下，切那还是通缉犯，曾在白天从“通往盛夏之门”去过一次外界的Karen惨死于煤纹病发作。即使身处令人绝望的状况，切那还是被Rinne的活泼阳光所感染，渐渐爱上了她。两人彼此依靠，每天徘徊于通向夏日之扉内外，寻找材料制作ISLANDER。离完成越来越近，食物也越来越少，快要弹尽粮绝之时，切那找到了当初自己来时乘坐的冷冻睡眠装置“方舟”，用它的发动装置为ISLANDER解决了动力源问题，临行前，Rinne把写入了设计图的CD交给了切那，两人还按照ISLAND的结婚习俗交换了名牌……为了拯救凛音，拯救Rinne，拯救满目疮痍的ISLAND，依依惜别的切那和Rinne再次被时间的洪流所冲散。



盛夏篇



再次回到1999年，这次切那很快回想起了曾经历过的一切，也明白自己接下来该做什么。他给想去本土的夏莲提了靠谱的建议，让万里爱和纱罗母女相认，使纱罗的妄想不攻自破，还撮合夏莲纱罗凛音三人成为好友，令失去恋人切那之后生活在孤独中的凛音再次体会到来自人的温暖。

看似整日游手好闲插科打诨的万里爱，其实一直在研究煤纹病。她立志拯救被煤纹病所侵蚀的浦岛，也希望伽蓝堂家象征屠杀病患罪证而代代刻在新生儿左胸的家纹，有一天能彻底消失。在她收集的煤纹病患者名单上，切那赫然看到御原典正和御原切那两个名字。根据万里爱的研究，煤纹病是伴性遗传疾病，如果父亲是患者女儿一定会患病，那么实际没患病的凛音与典正没有血缘关系也就不言自明了。切那推测，御原典正不愿让他人知道患有煤纹病的切那的存在，所以把他藏在海岸的小木屋里，“切那一定要死”的字条也是他考虑到切那病情写下的。后来，御原切那在海岸遇到了凛音，不为人所知的切那和没有记忆的凛音两人之间产生了扭曲的恋情。知晓一切的切那化解了凛音的心结，两人得到玖音和周围人的祝福，迈入婚姻殿堂——凛音披上白纱在自己身旁露出幸福的微笑。曾几何时幻想中的画面终于成真，切那跨越几万年的漫漫旅程也可以划上句号了。

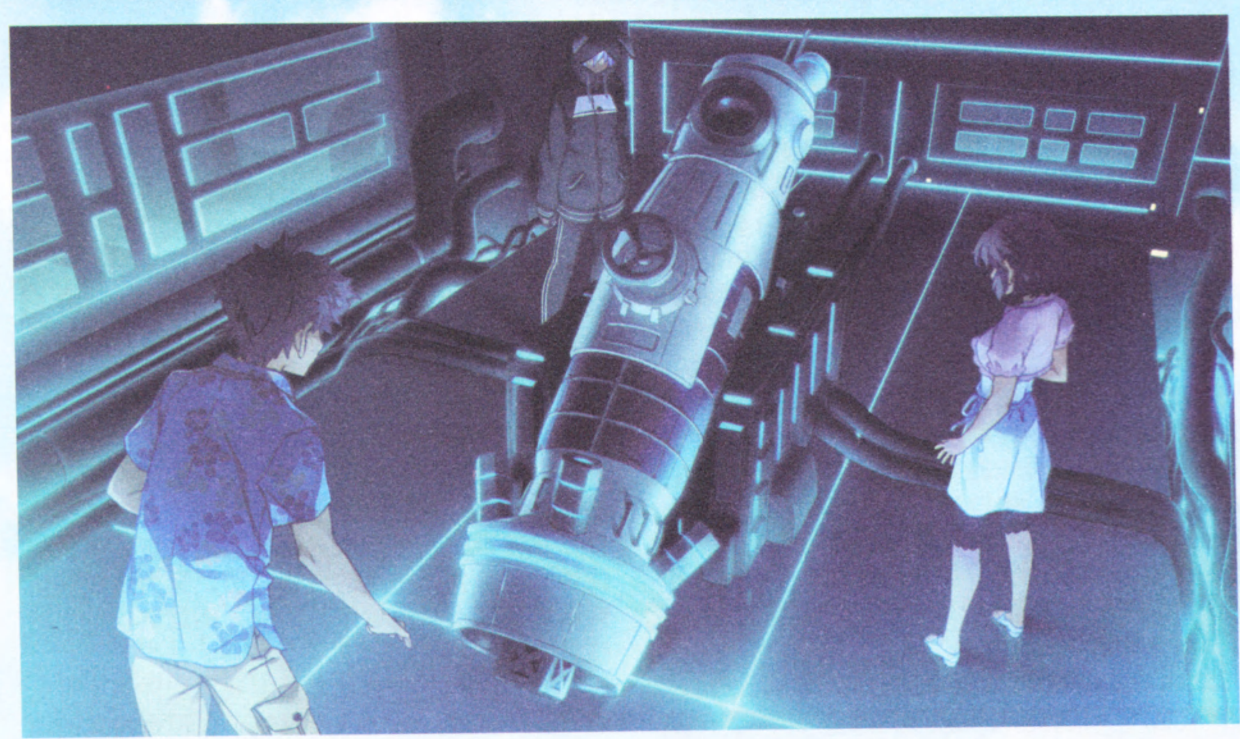


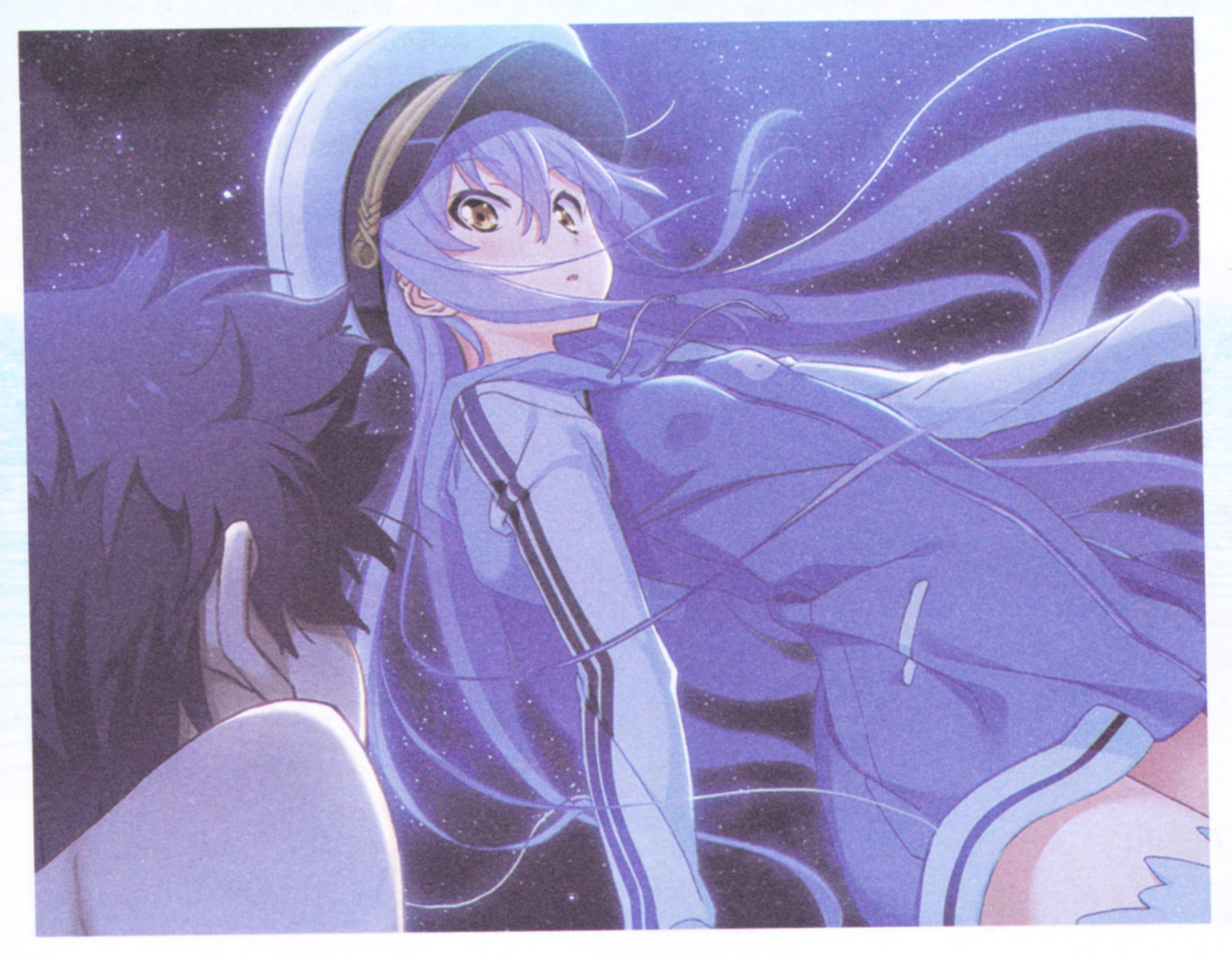
Ture endRe：线

切那请玖音把Rinne交给自己，玖音却一反平时的温和，怒斥在她和凛音最困难的时候什么都没有做的切那不配娶凛音。一头雾水的切那向玖音的旧友万里爱求助，才知道这个玖音不是真正的御原玖音，而是漂到御原家海岸、身份不明的女子。真正的御原玖音由于身患煤纹病闭不出户，性格也很阴沉；而女子活泼开朗，以御原家佣人的身份成为岛上一员的她很快就和年龄相仿的万里爱夏未成了好友，还被取了"小空"这个昵称。之后凛音诞生，也许是因为她比起玖音更黏小空，妒火中烧的玖音对凛音和小空施以非人的虐待。凛音13岁时玖音甚至想把她推下悬崖，却不慎两人一起坠海。事后死里逃生的凛音被传是遭遇了"神隐"，玖音的尸体被秘密处理，小空则抛弃了自己的一切伪装成玖音照顾凛音，以煤纹病当幌子尽量不出现在人前。万里爱也质疑过玖音为何要为凛音牺牲自此，结论只有一个——她就是凛音的亲生母亲；至于凛音生父的身份，切那和她一致的血液检查结果已经说明了一切。

听了Rinne在20世纪的悲壮经历后，切那想到自己也该做点什么。在山吹桃香的带领下他来到暴龙岛，发现岛上洞窟深处竟是22016年Rinne的工作室。根据桃香的解说，这里是她们发现的超古代遗迹"龙宫城"；而ISLANDER并不像Rinne和切那所想的那样是时间机器，它依旧只是冷冻睡眠装置——也就是说，切那从未回到过去，他的时间旅行一直是单向的。桃香推测，世界可能受某种力量的影响以四万年为周期进行着轮回。切那冲回家找到玖音，憋在房间里的她依然在为设计时间机器废寝忘食。任多少风雨坎坷，几万重岁月风霜，她依然是22016年那个梦想拯救世界的Rinne。切那决心带着她的意志，再一次时间旅行，哪怕等待自己的仍是无限的未知，他还是毅然决然地乘上了冷冻睡眠装置。只要有可能救Rinne和ISLAND，他不在乎任何代价。







映入这个时代切那眼帘的最后一个画面，是几十上百个时代里，刻在方舟上的，无数凛音和切那的相合伞。再次苏醒时呈现在他眼前的是一幅异色的景象，还有心爱之人熟悉的面孔……

关键词&分析

Keywords & Analysis

ISLAND发售后，从简介上难以想象的宏大世界观和富有深度的故事惊艳了不少玩家，在批评空间上的评价一度冲上90点台，也有人认为本作可以与时间旅行系AVG中的经典『Steins;Gate』比肩。话题回到游戏本身，虽然内容只涉及1999和22016两个年代，但错综复杂的时间线和难以理清的因果关系无疑增加了理解难度，也让玩家多了考证的乐趣。下面就以解析关键词的形式来消化这个庞大的故事。由于不少谜团在游戏里难以找到明确的答案，只能从现有线索来推测，因此下文观点仅供参考，能不能真正解谜还要看ごお有没有心情填坑了-_-凸（为防止男主角与其他线的切那混淆，下文中对男主角切那的称呼一律为"男主"。）

·枢都夏莲/Karen



~~夏莲线只是装饰，FW的大人物是不会懂的！~~故事中盘夏莲借喂柠檬糖和男主接吻的场景倒是写出了青春特有的酸甜青涩氛围。但是接下来男主在完全不假思索的情况下对夏莲产生误会并大发脾气，一言不合就想跳海自尽，其间一系列心理矛盾都十分不自然，牵强的逻辑让人很难产生代入感。

夏莲线最出色的情节莫过于两人满怀希望地出海后，没过多久却因为一点挫折返回了小岛。如果只是抱着半吊子的觉悟就能顺风顺水地去本土过上幸福生活，那么这条线就真成了一个简单的童话，而这一波折表现出了两人脆弱和幼稚，让剧本多了些许真实感，不过……把监狱作为培养男主成长的环境就很尴尬了……男主和夏莲确实需要考验他们羁绊的时间和各自成长的空间，但把监狱歌颂成了学习生活的好地方社会主义的人间天堂，ごぉ你摸着良（ju）心（hua）说监狱给你塞了多少好处费？！作为引入篇的夏莲线，除了阿澄太太全程表现出色，实在没有太大亮点。虽说这条线的主要目的在于引出超古代遗产和海上基地的存在，其难以恭维的完成度还是成了整个游戏的减分点。

相比之下，冬篇对Karen塑造就要成功很多。比起夏莲“少年不知愁滋味”那种奢侈的烦恼，Karen连最基本的衣食需求都很难满足。在令人绝望的的乱世中，为了求生她出卖了自己的身体，却始终坚守着对自由的渴望和远大的理想，同时为了实现理想时刻行动着。门外侧的茫茫雪原否定了她的梦想，可怕的煤纹病夺走了她的生命，她显得那么渺小，她做的一切又好像都是徒劳，但正是她的存在让男主和屏幕外的玩家更切实体会到了ISLAND的残酷，下决心拯救这个世界。和她娇小身躯形成鲜明对比的坚韧和顽强，给人留下了深刻印象。

·伽蓝堂纱罗/Sara



~~本作第一大忽悠。~~持有情报量接近主角（玩家），杂学知识和想象力（脑洞）却特别丰富的（中二病）纱罗在故事里担起了讲解的任务。然而玩到后面会发现她的解说和推理基本都是错的……好在村川梨衣略带沙哑的冷静嗓音非常悦耳，即使被骗大概也生不起气来（笑）。不管是夏篇的纱罗还是冬篇的Sara，都因为其神职人员的身份而对传说过度迷信，因此先入为主地认为自己是救世主，可本质只是普通的女孩。要说的话她那有着九死一生的传奇经历、又为煤纹病研究做出巨大贡献的母亲万里爱，倒是更救世主的感觉。

冬篇Sara的性格比起纱罗要柔和许多（可见知识改变命运，naizi改变性格），但是特殊的地位和ISLAND混乱的局势显然不允许她像纱罗那样悠然地摸索拯救世界的道路，切实的重任和天真思想的反差造成了“魔女审判”的悲剧，这段情节也是冬篇情节急转直下的开始。不论是匍匐在社会底层的Karen，还是一度身居高位衣食无忧的Sara，都不可避免地被时代的潮流所愚弄，令人惋惜。



·凛音

女儿是爸爸上辈子的情人，还是爸爸这辈子的老婆……没在游戏里炫一把烂大街的弗洛伊德真不符合ごぉ作风。凛音并不是真的“凛音”（Rinne），而是她的女儿，这绝对是本作隐藏最深也最大的绝了。由于从小受到真·御原玖音的虐待，凛音严重营养不良并患上了PTSD，在13岁的海难事故后为了保护自己失去了那之前的一切记忆。没有记忆的她只能从女主角和自己同名的传说中找到一丝依存感，恰逢此时和传说中男主人公同名的御原切那给了她更大的心理安慰，她才会对传说有着近乎迷信的感情，惧怕莫须有的煤纹病到了牺牲正常生活的地步，对自称“setsuna”的男主则有着破天荒的包容度。游戏初回特典广播剧描述了结婚前一天凛音内心的纠结，当出海的男主遇到事故时，凛音的第一反应是自己再次重蹈了传说中那个凛音无法和切那结合的悲剧，而绝对信任男主的还是身为真Rinne玖音。男主经历了一番艰苦卓绝的大冒险后，凛音结局看似达成了完美的Happy Ending，但正如凛音在广播剧中的独白，成长了的只有切那（男主），自己一直在原地踏步。虽然玖音的一番话让她暂时解开了心结，可两人今后的路会不会顺利还很难说——从精神角度上讲，多多少少还是把男主当作切那看的凛音和完全把凛音错当成Rinne的男主依然是平行线，如果凛音在男主的陪伴下能成长为一个坚强到能笑对过去的人，那么两人至少还能维持住虚伪的幸福；从血缘角度上说，凛音可是男主的亲生女儿，虽然这个震惊的事实大概会让一些有特殊爱好的玩家爽到，对于大多数对乱伦的接受度仅限于兄弟姐妹的朋友来说，这个结局实在是越想越觉得像是干了一大杯恒河水，有翔味，胃疼。



·玖音（Rinne）

如同太阳般在末世带给人温暖和希望的Rinne，为了女儿能忍耐一切奉献一切的伟大母亲（如果不把老公也奉献给女儿，她带给我们的感动可能会更纯粹）。

Rinne扼杀自己的感情撮合凛音和男主的出发点很单纯，那就是希望女儿幸福，既然她认为那个自称切那的人是自己的命运之人，那就诚心祝福她。不过从上文的两个角度看，这种做法笨拙到有些愚蠢；最能和男主彼此理解相互信任的，还是一起走过不知多少个两万年的Rinne。但很遗憾，很能体现Rinne性格的一点是，尽管在Re：结局里和男主相认了，在她心里拯救ISLAND的使命仍远比当下自身的幸福更重要。哪怕自己所做的一切99%是徒劳，她也要拼上一切为实现当年的誓言而战斗。男主再次踏上轮回旅程的时候Rinne依然埋头于时间机器的设计，甚至没有去送别一下，冷冻睡眠装置的内部却满是她刻下的Rinne和Setsuna的相合伞——ごぉ笔下人物为了追求缥缈的梦想不惜牺牲个人幸福那种坚定而悲壮的觉悟，以及无言铭刻于灵魂深处的爱被刻画得淋漓尽致。



·两个传说

1999年和22016年的传说互为表里，无论哪方都与男主的经历有着密切关系。先说22016年，Setsuna与Rinne确实是亲兄妹，因为男主借用了Setsuna的名牌，他和Rinne的恋情才会被误会成兄妹恋。Karen煤纹病发作时，曾戴着Rinne的名牌求医，她曝尸街头的惨状深深震撼了没见过煤纹病患者的居民们，并被当成是Rinne。剩下的“切那在冰棺中沉眠等待凛音转生”不必多解释，而出现在1999年传说的其他情节众说纷纭，可以理解在为多年的传承中是真，1999的传说原型就是22016年切那的经历。

22016年的传说和教会教典在游戏中没有完整的说明，但依然保留了“切那”、“凛音”、“冷冻睡眠”几个要素。考虑到玖音说过会将男主的事情传承下去，可以推测与事实不符的部分依然会在流传的过程中失真，或者玖音等人散播传说的同时有意对原型进行了润色。至于为什么一个偏僻小岛的事会成为整个ISLAND的圣典并不难解释，ISLAND这块地下设施对应的正是浦岛及其相关海域，流传的自然也就是当地的传说。据桃香所说世界上还存在多个超古代文明遗迹，ISLAND并不是世界的全部，只是冰河时期不同设施的居民间无法交流。

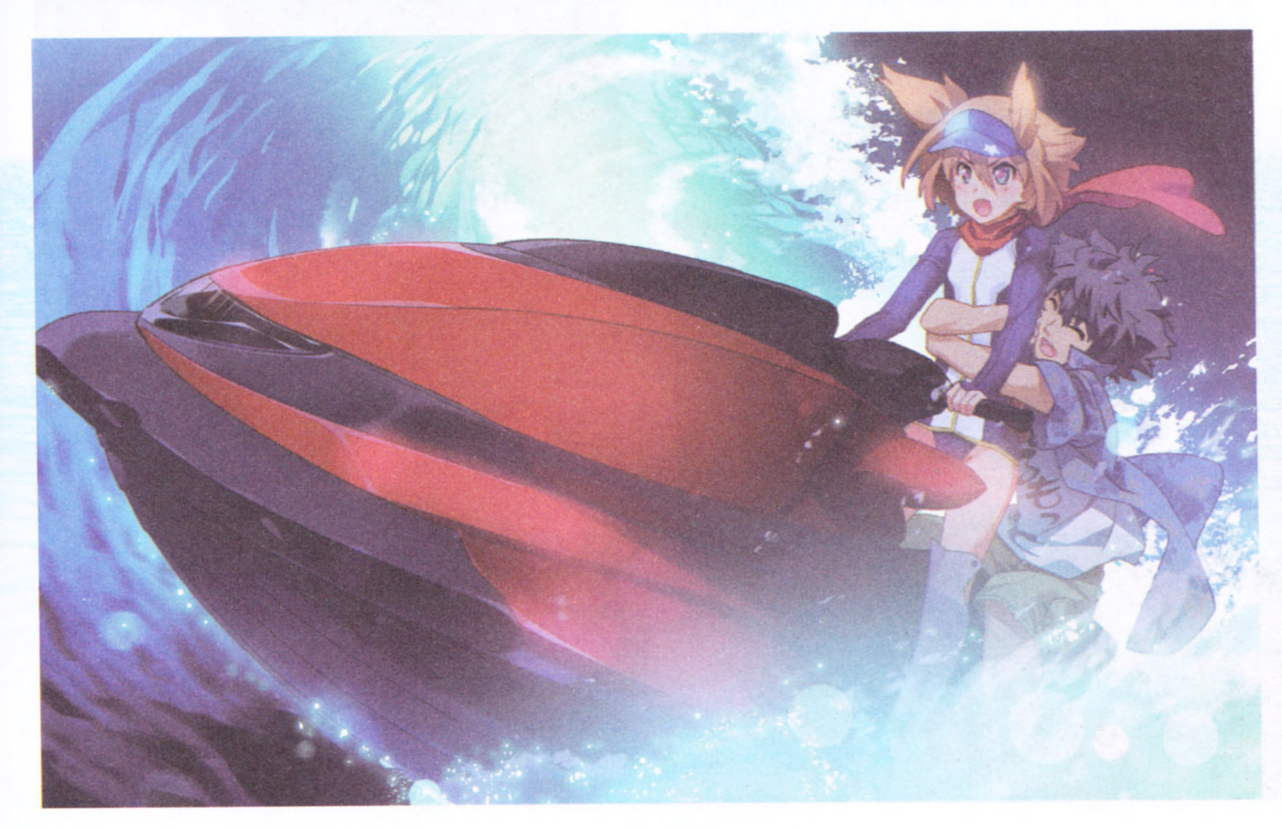
·人工Resonator计划

本作的BAD END多达13个，一个选项搞错就要惨死也是让人深感时间旅行者活得艰难。这些BE中有几个比较耐人寻味的，其中最谜的就是BE1“Butterfly Effect”。一开始男主被警察和镇长追时如果逃错方向，没有去御原家海滩而是去了码头，就会出现认识男主的女孩“铃”骑着水上摩托带走他，说要拯救世界的情节，两人的对话中还提到了“第27次人工Resonator计划”。这段乍看好像中二病羞耻play，可Re：结局里又特意提了一下铃这个人物，而在外传小说SILENT WORLD里铃以重要配角登场，此计划和本作的关系就不禁令人深思了。

SILENT WORLD原本打算作为ISLAND的外传来补完ISLAND和ひまわり之间的关系，最终却变成了同一世界观下相对独立的故事。所谓“Resonator”指的是拥有加速能力（其实是正确观测时间流逝速度，请配合下文的时空震理解）的人，人工Resonator计划顾名思义就是人工培育Resonator。1999年还是第27次的人工Resonator计划，到了小说的2015年就已经进展了到108次，进展之迅速有些不自然，这之中应该也有文章可作，很可能与时间旅行以及世界四万年一轮回的运行构造有关。

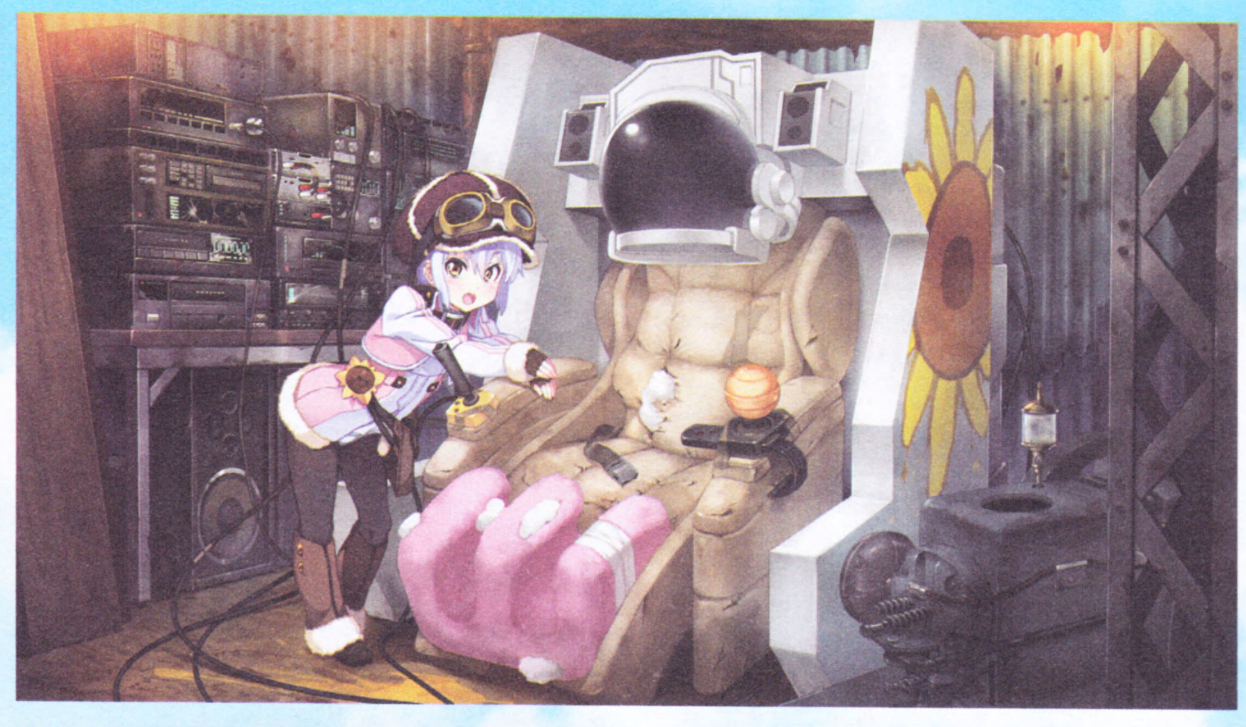
·时空震

正式名称为时空膨胀波。根据爱因斯坦的相对论，物体运动的速度越接近光速其时间流逝就会越慢。小说中铃等人认为，宇宙星体及宇宙本身运动的速度早已超过光速，因此实际上整个宇宙的时间流逝都极慢，甚至是在倒流，只是全宇宙保持这一样的速度所以没人能察觉到，而体内有Resonator基因的人能规避时间膨胀波，这就是加速能力原理……虽然ごぉ这个大脑洞的槽点实在太多简直不知道该从哪里吐起，不过想象力丰富……应该算是好事吧……另外小说的男主角利用这个理论成功让时间回溯了1秒，证明在ISLAND世界观下回到过去是可行的，只是代价非常惨重。





·时间机器与冷冻睡眠装置



根据Rinne的研究，时间=震动=温度，在无限接近于绝对零度的状态下原子会进行最低限度的震动，也就是零点震动。如果能抑制零点震动，原子核和电子就会对消从而避免时空震，而其能量会回到过去发生对生成，正是这种对生成创造了整个宇宙。冷冻睡眠装置之所以是不完全的时间机器，是因为它还没有做到能使人体对消，只能最大限度地抑制人的生命体征。

值得注意的是游戏中存在两个冷冻睡眠装置，“方舟”和Rinne设计的“ISLANDER”，然而进行了解释的只有ISLANDER，“方舟”的由来则完全是个谜。

·世界的构造



游戏中桃香的推测是世界以4万年为周期轮回，即1999→22016→1999→22016，而人则会轮回转生。在没有理论（哪怕是虚构的）支撑的情况下，这种说法怎么听都不科学只“嗑幻”。考虑到游戏中诸如纱罗、凛音、男主的推测都被推翻过，ごぉ什么时候想好了更有说服力的结构在推翻一回桃香也不足为奇。不过也如桃香所说，世界以这种死结般的构造运行可能是受某种意志（外力）影响，如果ごぉ有心按照这条线写，那么就又是另一个天坑了。（抑制力！世界线收束！你是石头门厨还是月厨快老实招来！）

·男主角

虽然在冒险类文娱作品中自始至终未表明任何身份经历的主角不是没有，但像男主这样连个阿虚一样的外号都没有的着实可怜。玩家除了知道他的[哔–]不到8cm以外，关于他的其他任何事都没有情报，切那这个名字也本不属于他。从外传小说里能看出铃是认识他的，那么这里根据“butterfly effect”结局仅有的情报脑补出一个不靠谱的推测——男主看到报纸上1999年的字样感觉不对劲不是因为22106年的记忆，而是因为他来自20xx年。他本是铃的战友，为了某个计划（很可能需要超古代遗产）来到1999年的浦岛，却失去了记忆，从而开始了最初的轮回。时间旅行本来就对记忆有很大影响，再加上凛音和Rinne的悲剧对他的震撼实在太大，经过多次时间旅行后他





早已迷失自己最初的目的。（不过男主本来的目的也许就是让世界脱出4万年的轮回，在Re：的最后他回想起了Rinne和ISLAND的一切，应该能够间接达成这个目的。）

当然，如果ISLAND构建的世界观不再延展出新的作品，把男主看作是玩家开始游戏的瞬间出现的存在最为合适。男主没有记忆和过去因为他是被观测的瞬间产生的，男主对1999年的不自然感也来自于玩家；Rinne认为宇宙起源于男主的时间旅行，则恰好对应他的时间旅行开启了ISLAND整个故事。

·阿克夏记录

NEVER ISLAND篇煞有介事地用了几KB的文本来介绍“阿克夏记录”、“Tachyon粒子”、“箱子里的猫”、“囚徒困境”这四个烂大街的经典理论（而且对部分理论的解释还有错误）……然后又在后面用了一些篇幅来告诉大家“这些理论全是纸上空谈，不过它们可以教我们一些做人的道理”……我向来不但以最坏的恶意来揣测脚本家骗稿费的方法，仔细想想，阿克夏记录其实还是有点鸡汤以外的含义的。游戏中存在一个Flow Chart系统，玩家可以通过它随意跳到任意时间点查看已读剧情，对于游戏中的角色来说，Flow Chart就相当于预先记载了一切的阿克夏记录。（不过不管怎么说，如果知道自己的理论被当成心灵鸡汤骗稿费，薛定谔大概会想把ごぉ塞进毒气箱清醒一下。）



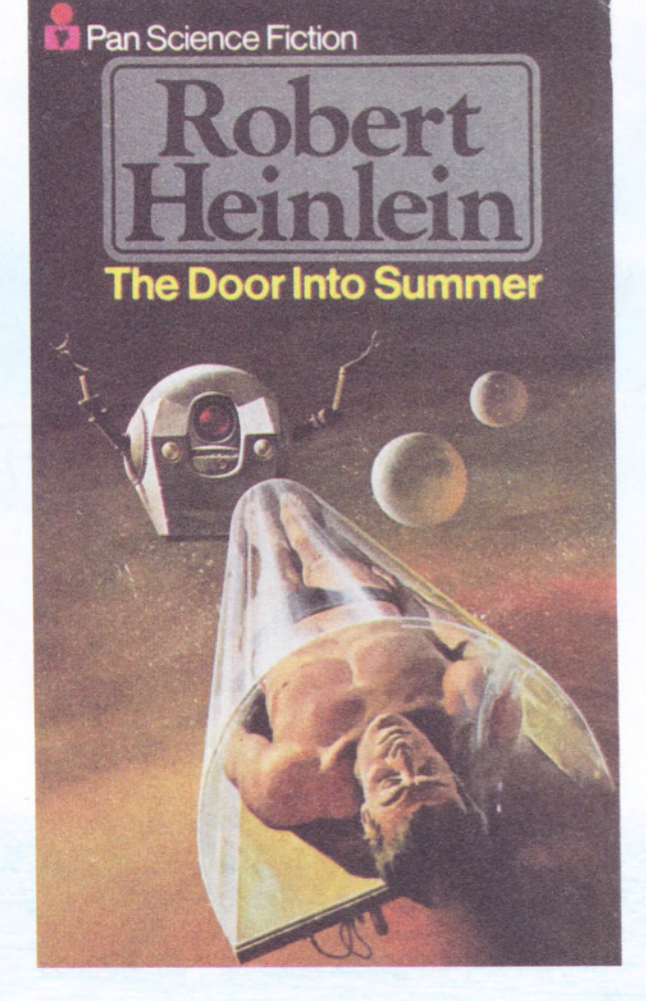
·The Door into Summer

海因莱因于1956年写下的这本『进入盛夏之门』凭借其超前的构想和巧妙的笔法，半个多世纪以来一直备受读者偏爱，受其影响进行创作的作家也不在少数。光是Galgame中明确向其致敬的就有『Steins;Gate』和『なつくもゆるる』等作。NEVER ISLAND中Setsuna留下的那扇通向外界的门明显是在neta这本小说，而游戏中冷冻睡眠、时间旅行、既定宿命等概念也能看出受『进入盛夏之门』影响颇深，有兴趣不妨一读。



结语 epilogue

为了这部15周年纪念作，FW可谓拼尽全力，游戏发售大半年前就高调二次重制ごぉ成名作ひまわり，在电击杂志上连载小说也不难看出是造势的一环。FW对这部作品的期待也不言而喻，游戏发售前一个月宣布动画化，为了便于在各种渠道宣传，甚至放弃了十八禁要素。全年龄也有全年龄的好，在ひまわり中凭借压倒性的演技，完美饰演了AQUA这个复杂程度在AVG史上都能名列前茅的角色的大魔王田村ゆかり，这次又接手了凛音和Rinne，几段高潮情节依然配得相当精彩；阿澄佳奈、村川梨衣、佐藤利奈、加隈亚衣等表界CV也奉上了不错的演出。原画和二次重制的ひまわり一样，启用了和FW很有渊源的空中幼彩。这位画师和FW合作的魔界天使系列在老玩家间享





有盛名，不过现在的人能否接受他偏离主流的独特风格就见仁见智了。安濑圣谱写的BGM则维持了FW游戏音乐一贯的高水准，只能用惊艳形容。

说到全年龄AVG，2016仅上半年就有『祝姬』、『少女たちは荒野を目指す』、『りりくるrainbow』、『ISLAND』、『CHAOS;CHILD』、『FLOWERS 秋篇』等数部作品发售，数量相比往年堪称井喷，质量也都非常可观。这其中三部是确定或已动画化的，是否预示了业界某种新的风向呢？在这里也让我们预祝ISLAND的动画化能如同グリザイア系列一样成功，虽然这错综复杂的故事改编起来大概会有不小难度（笑）。▲

现实中的恋爱三味

——塔罗动画『逗岛』前瞻

■文/浅色回忆 ■责编/如月千华 ■美编/小茧

女孩子，是什么做的呢?

是砂糖和香料，以及那些美丽的事物。

可惜，尽管我国伟大的种马文男主角贾宝玉同学也曾说过：“女儿是水做的骨肉，我见了女儿，我便清爽。”但现实总是事与愿违。以上对女孩子的形象塑造基本源于男性作者和男性读者的单方面意淫，与真实的情况显然相距甚远。当宅男们用自己的二次元本为标准，在三次元中寻寻觅觅时。十有八九就会因为这种创作和现实上的差距，心灰意冷乃至愤世嫉俗拿起火把加入某个以F为名的团体。

不过随着时代的发展。二三次元的障壁早已不是冈田斗司夫那一代的泾渭分明。主流的视频网站上开始出现弹幕。以宅宅们为基本盘的某网站也开始播放三次元电视剧『欢乐颂』。相应的，更现充的恋爱动画也会逐渐走入二次元用户的眼帘。比如今天笔者要介绍的『逗岛』。

明快的色彩，可爱的造型。『逗岛』给人的第一印象相当的子供向。不过点进动画，我们会发现这部每集6分钟，一共26集的泡面番是相当的“污”。故事讲述了以塔罗牌为基本人设的一群年轻人，在繁忙的都市生活和悠闲的海岛假期中互相配对的故事。虽然形象很Q，年龄可都是成年人。那么在孤男寡女干柴烈火的前提下，做出点什么情不自禁的事情是十分正常的。并且也正因为形象很Q，所以很多事情的尺度⋯..就顺其自然的设计的大一些了。

动画的制作方是北京杰外动漫和韩国动画公司SYNERGY MEDIA。韩国动画尽管在天朝出镜不多，比起日本动画却更具有描绘消费社会的现实风格。『逗岛』的第一集就描绘了一出急性子的派瑞早晨相亲中午就要结婚进洞房，结果被女友一掌抽翻的黑色喜剧。第二集则是让过气网红瑞蒂脚踩三只船，游走在仰慕她的男人之间。

但『逗岛』的目的并不是传递制作者的价值



观，或是讥讽批评。在访谈中，作品的编剧自承自己就是为花花公子。动画中的故事基本来源于自己和身边朋友的生活。按照预告片中所展露的作品主题："五花八门的现实性格"。『逗岛』想要做的，只是让观众们看到这个世界上原来有那么多三观截然不同的同类。然后去对号入座，明白什么样的人，才是最适合自己性格的恋爱对象。

譬如信奉"生命在于冒险"的兔子派瑞，他的性格是旅行家，人物原型是塔罗牌中的"愚人"。按照塔罗牌的释义。愚人是无拘无束的，充满冒险精神，也是一意孤行、冲动和盲目的代表。在故事中，派瑞那乐天干脆的性格吸引了莓茜，而不顾别人感受，强行让对方来配合自己的做事风格则让两人的契合度很低。

再说莓茜。人物原型为"女皇"的她对感情积极，充满母爱情怀。所以在初期还能容忍派瑞的胡来。但随着时间的发展，她那追求理想化感情的潜意识就会让她坚定的拒绝派瑞。

更现实一点的角色形象还有以"太阳"为原型的瑞蒂。她欲望强烈，喜欢各种买买买。正如象征着知识和活力的"太阳"。只不过生命力太强就会变成人人爱的大众情人。但就算她脚踩多只船，可无论是奈吉还是贝尔，都在心甘情愿掏钱之余还把她捧成自己的女神。至于和她配对度65%的艾尔，则就是天生的有钱人。买买买配有钱人，看起来并不是阿宅所信奉的"纯真的恋爱"。但把爱情建立在物质上，也并没什么错不是吗?

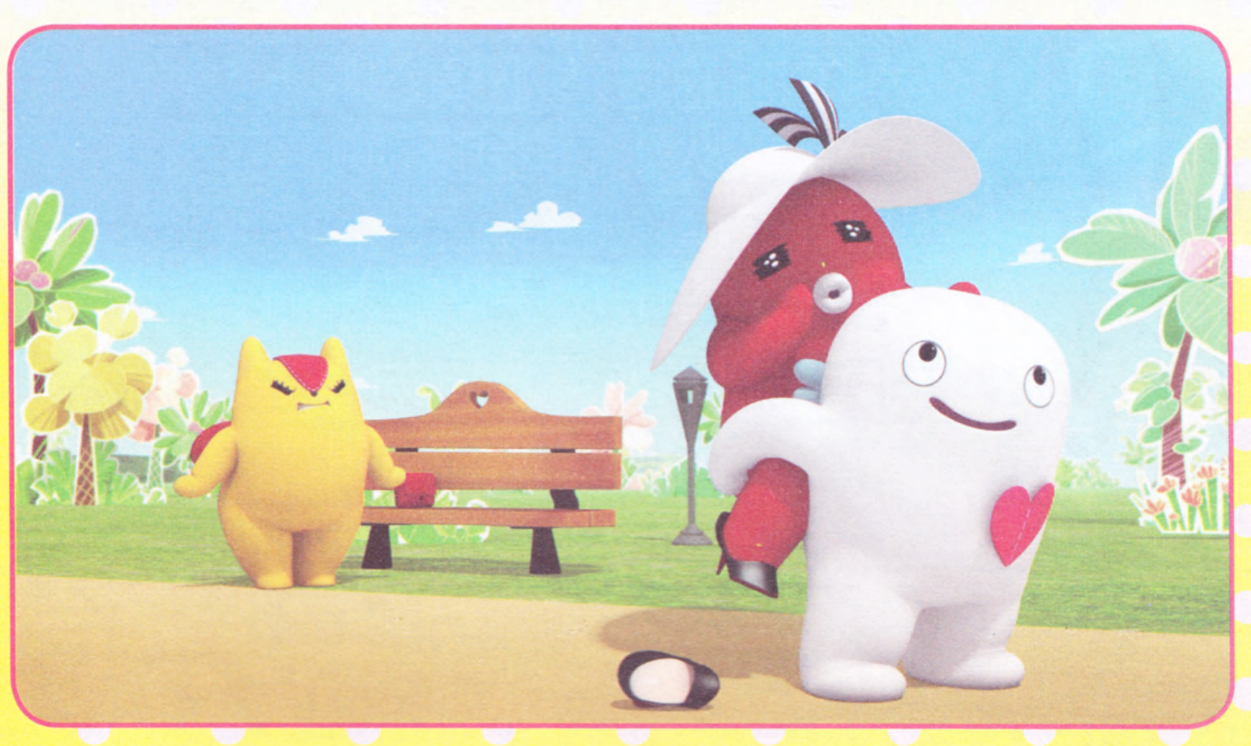
同时，『逗岛』也在极力表现性格所带来的两面性。牌面是月亮的奈吉是位公司职员，整日奔波在加班和加班之间（笑）。他向往内心世界的平静，可缺乏对力量的追求也让他同时对未来患得患失，难有决断力。这样的性格决定了他是个稳妥的恋爱对象，同时也必定缺乏激情和容易被人影响。

在故事中，这些形形色色，各有特点的角色被编剧精心组合。上演了一对对不同性格命运的异性相处中的甜蜜或矛盾。配对得分也往往出人意料，不懂风情的奈吉和注重精神体验的菲琪看起来八字不合，搭配度却挺高。老夫老妻的尼佳配莓茜却意外的很低。所以性格和恋爱的成功与否也没有必然联系，是水火不容还是优势互补，是缺乏情趣还是恬淡悠然。完全要看命运的进程和个人的选择。









归根究底，世界不是非黑即白，人无完人。恋爱并非是单纯找到长相、智慧、金钱这些可以量化的数值标准下最高得分的那个人。而是还要性格，三观契合方能长久。对于财力不足的奈吉来讲，瑞蒂的买买买是个重负。但对于钱多的花不完的艾尔，只用买买买就能满足的瑞蒂反而是个可以节省精力的好伴侣。就像塔罗牌的原理是帮占卜者总结过去和现在，启发占卜者做出对未来的决定。『逗岛』中的一个个小故事，也是在用形象的手法，让观众认清自己的喜好和他人的喜好。在追求另一半的过程中少走弯路，事半功倍。直至告别卢瑟的身份，走上人生赢家之路。

整日情侣烧烧烧，不如成为快乐的被烧者。不是吗? ▲

方舟圣歌 - 被遗忘的花海

官方世界观设定集

主要人物介绍

“粉红头发的大姐姐，你能听见我的声音对不对？契约水晶起效果了呢！”

“契约……水晶……？”

“前主人给你吃下的秘药喔！”

“前主人……父亲和母亲吗？你是谁……？”

“我是风铃花之妖精茜露朵，负责照顾你的花之使徒，一周前绯阳帝国的军队占领了我们的村子，前主人解除了和我的契约，让你成为我的新契约对象。”

“这里是什么地方……我的家人呢……他们还好么……？”

“这里是风琴镇，索尔斯古国的边境，距离你们一家出逃的村子有好几千公里远呐，不过不用担心，你的父母很快就会到达这里。”

“我的父母都没事吗……太好了……真是太好了……呜……”

“啊啦啊啦，和你母亲一样是个爱哭鬼呀，又是个可欺负的对象，看来以后的日子好过了……”

“呜……怎么这样，你不是和我签订契约了么……”

“哧，契约是签了，可没写谁是主人谁是仆人啊！来吧，可爱的小公主，您父母叮嘱我帮助……啊不，是‘监督’你在镇上的花店打工，直到他们来为止……”



伊米莉娅·芙洛儿

Yimiria. Fleur

性别：女

年龄：19岁

种族：人类

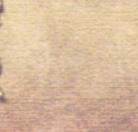
背景：其本是北方大陆“银夜联合体”精灵使家族最年轻的成员，因战乱投奔到古代王国索尔斯的边境小镇“风琴镇”避难。从小就能够倾听寄宿在植物中精灵的话语，而在风琴镇的花店中从事魔法工作。

“千年春夏秋冬，只为辉煌一瞬，花如此，人如此。”

——神官花匠伊米莉娅

策划、文案：镜湖楼主　美术：Spirtie

宣传、监督：SinonGalaze　程序：AR



听鸢工作室


DIMENSION WORKSHOP
首發展会 上海CP18
通販價格：110RMB
東方博麗想
TOUHOUHAKUREISOU
AS
Apartment Saga
2016弍維鏡像最新東方同人動畫設定集套裝
淘宝通贩
弍維鏡像



二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价·新品来哒



新品上架
提督镇桌之宝







『舰队收藏』依阿华半透明直尺

价　格：~~20元/个~~
狂热价：19元/个

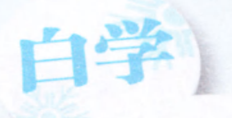
『舰队收藏』大和半透明直尺



白色相簿 2
白学经典台词徽章（4款）

价　格：~~15元/个~~
狂热价：14.25元/个







是我，是我先，明明都是我先来的
为什么你会这么熟练啊！
省 0.75元

『舰队收藏』
金属甲种勋章
（甲种勋章＋勋章盒）

价　格：~~68元~~
狂热价：64.6元







省 3.4元

『舰队收藏』
金属咸鱼勋章
（咸鱼勋章＋勋章盒）

价　格：~~68元~~
狂热价：64.6元







省 3.4元

『舰队收藏』布制御守
欧洲新星齐柏林＋第六驱逐队＋C89劳模鹿岛

价　格：~~15元/个~~
狂热价：14.25元/个

省 0.75元







轻松痛“痛文化”周边来袭
——彩色和纸胶带

价　格：~~15元/个~~　狂热价：14.25元/个

省 0.75元





『舰队收藏』驱逐远征队彩色和纸胶带





『舰队收藏』深海舰队彩色和纸胶带



『lovelive!』彩色和纸胶带复刻版

『舰队收藏』舰队透明亚克力水晶桌面立板

价　格：~~15元/个~~
狂热价：14.25元/个

省 0.75元



＊所有二维码均用手机淘宝APP扫码



舰队collection
深海猫舰战
北方栖姬得意装备
（深海猫艦戦）
——地狱猫沙包开发成功！
"都說了別過來…丟你一臉哦"
F6F Hell cat
F4F Wild Cat
F6F HELL CAT
F4F WILD CAT
10cm
官方店预售开始


漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIA
92.5
二次元狂热
制作进行中!


二次元狂想
Two Dimensions Mania
91
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jed11ao@163.com
封底故事
『你值一百万的神灯』
光盘 定价 25 非卖品
断章工作室